

OFFICIAL PlayStation

№2 (23) февраль 2000

впервые **0630P**

БОЛЕЕ

SUPER

игр

Driver
 Colin McRee Rally
 Colony Wars: Vengeance
 Dino Crisis
 FIFA 2000
 Gran Turismo
 Legacy of Kain: Soul Reaver
 Final Fantasy VIII
 Medal of Honor
 Metal Gear Solid
 NHL 2000
 Need For Speed 3
 Need For Speed: Road Challenge
 Quake 2
 Resident Evil 2
 Ridge Racer Type 4
 Silent Hill
 Spyro 2: Gateway to Glimmer
 Tekken 3
 Tenchu
 Tony Hawk's Pro Skateboarding
 Vigilante 2
 A Bug's Life
 Actua Golf
 Actua Ice Hockey
 Adidas Power Soccer-98
 Aironauts
 Akuli the Heartless
 Alundra
 Ape Escape
 Apocalypse
 Assault: The Retribution
 Asteroids
 Attack of Saucerman
 Auto Destruct
 Batman & Robin
 Big Air
 Bio FREAKS
 Blasto
 Bloodlines
 Bloody Road 2
 B-Movie
 Bomberman Fantasy Race
 Bomberman World
 Buggy
 Bugs Bunny: Lost In Time
 Bust-A-Move
 Bust-A-Move 2
 Cardinal Syn
 Carmageddon 2: Carpocalypse Now
 Castrol Honda Superbike
 Chessmaster 2
 Chill



RIDGE RACER V

**САМЫЕ СТИЛЬНЫЕ
ГОНКИ XXI ВЕКА**

Courier Crisis

Cras

Cras

Croc

Dea

Dea

Demolition Racer

Devil Dice

Dune 2000





e@shop

www.e-shop.ru

(095) 258.86.27 (812) 311.83.1



Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Как-то незаметно и даже неожиданно на днях журналу Official PlayStation Россия исполнилось два года. Праздников по этому поводу мы устраивать не стали, а вместо этого решили посмотреть на всю нашу предыдущую деятельность, так сказать, с высоты прожитых лет. В результате, мы пришли к выводу, что нашими исследованиями, или, хотя-бы их небольшой частью, стоит поделиться с нашими читателями. Именно поэтому на страницах этого номера вы и сможете найти краткие обзоры тех игр, с которыми нам посчастливилось столкнуться за всю нашу недолгую, но плодотворную, жизнь. Результаты более глубокого анализа нашей деятельности вы сможете лицезреть лишь в следующем номере журнала. Какие именно? Все узнаете в свое время. Но по большому секрету я вам все-таки раскрою одну тайну. Со следующего номера в нашем журнале появится еще одна новая рубрика, полностью или частично отданная "на растерзание" вам, наши дорогие читатели. На этом позвольте закончить свое очередное послание, которое, надеюсь, никто никогда не читает.

Борис Романов,
главный редактор журнала
OPM Россия

СОДЕРЖАНИЕ

№2(23) февраль 2000

НОВОСТИ 4-6

PlayStation стала самой популярной приставкой всех времен и народов. Подробности читайте на 4-й странице.

ХИТ? 8-9

Electronic Arts приобрела все права на использование в видеоиграх машин марки Porsche и решила в честь такого события выпустить новую игру из серии Need For Speed. Именно ей и посвящен наш репортаж.



COVER STORY 10-12



Что возникает в результате скрещивания самых стильных машинок с самыми красивыми девушками Токио? А получается гонка из серии Ridge Racer, в данном случае, для PlayStation 2.

RULEZ 14-12

Теперь вы можете узнать о том, что мы думаем о более чем двухстах играх для PlayStation, которые когда-либо появлялись на страницах нашего журнала. Итоговая таблица начинается на странице 14.

СКОРО 19-26

In Cold Blood	20
Street Sk8ter 2	22
Chase	
The Express	24
Kamurai	25
Rock The Rink	26

Долгожданный новый проект от Revolution Software выйдет только на PlayStation.



Resident Evil 3	28
Space Debris	32
Music 2000	34
Coolboarders 4	36
Expendable	38



Новый трехмерный шутер обрадует тех, кто соскучился по временам, когда в моде была только одна кнопка: Fire! Полеты в космосе и над поверхностью Земли! Невообразимой красоты пейзажи Вселенной! Орды инопланетных захватчиков! И конечно взрывы, взрывы, взрывы! Итак, представляем вам последний проект Rage Software — **SPACE DEBRIS**.



Первая часть гигантского прохождения эпической, культовой, почти легендарной игры **Tomb Raider 4 (Последнее откровение)**. Игра оказалась действительно качественной и ее стоит пройти каждому.



Сложно передать словами нашу любовь к этому шедевру. Бесспорно лучший симулятор скейтбординга пройден нашими экспертами до последнего трюка, а может быть и не до последнего...



Это место по-прежнему остается единственным уголком свободы слова в нашем журнале. Пишите! Почитаем.

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Свирцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) borisr@gameland.ru
Михаил Разумкин (технический редактор) razum@gameland.ru
Виталий Гербачевский (корректор)

Дизайн, верстка:

Сергей Лянге serge@gameland.ru
Михаил Огородников michel@gameland.ru
Иван Солякин ivan@gameland.ru
Обложка: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Подписной индекс в "Объединенном каталоге 2000" ("Зеленый каталог"):
OPM - 87022, OPM +CD - 86894

Рекламная служба:

Игорь Лисинов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.б, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная
Заказ № 0316

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ГУП «МПК» «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7
Official PlayStation Magazine, Russia

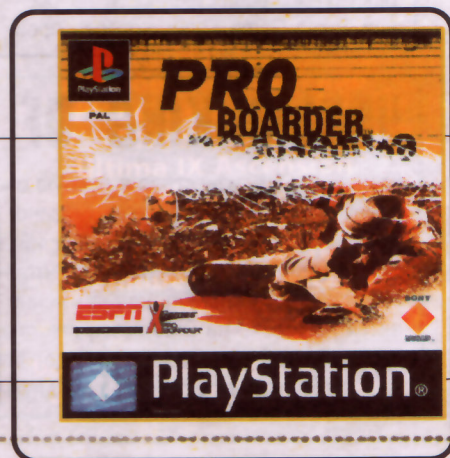
#2'2000

СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Chase The Express	24
Coolboarders 4	36
Expendable	38
In Cold Blood	20
Kamurai	25
Music 2000	34
Need For Speed 5	8
Resident Evil 3	28
Ridge Racer 5	10
Rock The Rink	26
Space Debris	32
Street Skater 2	22
Tomb Raider 4	42
Tony Hawk Pro Skateboarder	58



PRO BOARDER™



PLAYSTATION — САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ПРИСТАВКА

СЕНСАЦИЯ

Как недавно официально заявила компания Sony, продажи ее игровой системы по всему миру достигли 70 миллионов аппаратов, что позволяет говорить о PlayStation не только как о самой продаваемой из современных консолей, но и как о самой продаваемой консоли за все время существо-

вания рынка интерактивных развлечений. В одних только Соединенных Штатах любители видеоигр смели около 25 миллионов сереньких коробочек, притом что продажи PlayStation до сих пор весьма впечатляют. В общем, кто бы мог предположить, когда система находилась еще в стадии разработки, тогда в начале девяностых. Естественно, также прекрасно продаются

и программные продукты, а также периферия — примерно в 10 раз лучше, чем для свежего сеговского Dreamcast. Единственная проблема теперь — старт PlayStation 2, которой придется, судя по всему, конкурировать не только с Dreamcast и новой консолью от Nintendo (а может и еще с чем), но и во многом с феноменально популярной PlayStation.

НОВАЯ ИГРА ПО ПЕРВОМУ ЭПИЗОДУ

LucasArts, как обычно, продолжает эксплуатировать "Звездные Войны", причем свеженький Первый Эпизод.



Новая игра, которая должна появиться на PlayStation (и только на PlayStation, как утверждает LucasArts) в 2000 году, будет называться Star Wars Episode I: Jedi Power Battles и, похоже, будет весьма сильно смахивать на Star Wars Episode I: Phantom Menace, что лишний раз подтверждают показанные компанией-разработчиком скриншоты из игры. Впрочем, LucasArts уверяет, что



вторая бегалка-махаловка окажется значительно более продвинутой по сравнению с первой, на что мы, в общем, тоже надеемся.

RESIDENT EVIL 4 В РАЗРАБОТКЕ

СЛУХИ

А вы что, удивлены? Не успев выпустить третью часть, ту, которая Nemesis, не дождавшись появления на Dreamcast Resident Evil: Code Veronica, супержадная, но все равно обожаемая нами компания Capcom кинулась разрабатывать четвертую часть своего бесконечного ужасика. Естественно, к работе привлечен и Shinji Mikami, который, наверное, лучше всех знает толк в подобных играх. Больше об игре, по сути, ничего пока и не известно. Ну разве что только то, что появится она, скорее всего, на PlayStation 2, а покажут ее общественности на осенней Tokyo Game Show, которая прой-



дет в марте этого года. Там-то и посмотрим, что будет представлять собой игра и насколько сильно она отличается от дримкастовской Code Veronica.

ВЕСТИ О MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

Никаких особенных вестей нет, но все же создается впечатление, что со столь любимой (во многом совершенно незаслуженно) у нас в народе игровой серией, как Mortal Kombat, творится нечто неладное. Еще в прошлом году, как вы, наверное, знаете, его создатели, Эд Бун и Джон Тобиас, покинули Midway. Теперь разработка Mortal Kombat Special Forces идет как-то вяло, и дата релиза постоянно откладывается. В довершение ко всему планировавшаяся ранее версия игры для Nintendo 64 была отменена, а оставлена лишь версия для PlayStation, дата выхода которой пока неизвестна.

НОВЫЙ KING OF FIGHTERS ДЛЯ PLAYSTATION

Компания SNK, известная в первую очередь своими многочисленными (и это даже мягко сказано) двухмерными драками, неизменно вызывающими пороссячий восторг у их любителей (вроде меня), недавно объявила, что очередная часть файтинговой серии King of Fighters, а именно King of Fighters '99 появится не только на Dreamcast, как планировалось ранее, но и на PlayStation. При этом игра будет ближе к версии для игровых автоматов, то есть сохранит двухмерные бэкграунды, чем

к дримкастовскому варианту с прилепленными трехмерными задниками. Неизвестно только, появится ли эта любопытная драка на Западе.

Кроме того, эта неподражаемая контора осчастливит PlayStation еще и портом с игровых автоматов своей стрелялки Metal Slug X, чья предыдущая часть уже выходила на нашей приставке некоторое (достаточно продолжительное) время назад.

ИГРЫ ОТ THQ

Известный издатель компания THQ, похоже, собралась обрушить на владельцев PlayStation небольшой дождик из своих игрушек. К выходу в 2000 году заявлены: две игры из серии MTV Sports, а именно MTV Sports: Skateboarding и MTV Sports: BMX Racing; очередной реслинг — WWF Smackdown; игра по популярному детскому мульту — Rugrats in Paris; игровой вариант веселого ужастика — Evil Dead: Ashes to Ashes; приключения подзабытых супергероев — Power Ranger Lightspeed Rescue, а также гонка на мотоциклах Championship Motocross 2 Featuring Ricky Carmichael. Но это еще не все. THQ не об-



ходит вниманием и PlayStation 2, на которой рассчитывает выпустить MTV Sports: Snowboarding 2, безымянный пока реслинг (опять!), и, пожалуй, самый интересный проект из всего вышеперечисленного — ролевую игру Summoner.

НОВЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ALUNDRA 2

В №12`99 мы уже рассказывали о том, что в американской и, вероятно, европейской версии Alundra 2 изменится имя главного героя, который теперь будет зваться Флинтом. Но также стало известно, что Activision, занимающаяся переводом игры, решила добавить в нее сверх того два уровня сложности (что, в общем, странно для подобной игры), а также новый вступительный ролик. Возможно, на этом перечень изменений не закончится. Выпустить же игру в Штатах Activision планирует весной этого года, а о Европе издатель пока молчит.

ТРЕХМЕРНЫЙ DRAGON'S LAIR

Возможно, старожилы помнят такую игру, как Dragon's Lair, выполненную в достаточно необычном анимационном ключе, поразившую многих еще в начале девяностых. Теперь, как стало известно, игра получит продолжение силами Dragonstone Software, объявившей о том, что разработка Dragon's Lair 3D для PlayStation 2 идет полным ходом. Правда, это будет уже не тот Dragon's Lair, который мы знаем. Как следует из названия, игра теперь ушла от плоской мультяшности (раньше это по сути был какой-то интерактивный мульт) к полной трехмерности и, по свидетельству самих ее создателей, стала немного смахивать на Prince of Persia 3D, что прямо даже и не знаю, хорошо или плохо, зная писишную версию этой неоднозначной игры от Red Orb. Так что по сути из старого в игре останутся только полюбившиеся персонажи, хотя преждевременных прогнозов давать все же не стоит. В любом же случае продолжение любой классики вызывает очень большой интерес.

ВОЗВРАЩЕНИЕ NINJA GAIDEN

Легендарный Ninja Gaiden, наверняка знакомый многим из наших читателей по временам NES (тогда игра еще встречалась по названиям Ninja Ryukenden и Ninja DragonSword), разжившийся парочкой сиквелов и многими "дополнительными" вариантами, включая даже версии для Game Gear и Atari Lynx, наконец-то возвращается. Как и положено, теперь он будет полностью трехмерным, но все еще сохраняющим дух того старого Gaiden`а, которого мы знали. Появится обновленный Ninja Gaiden на PlayStation 2, причем, вероятно, как раз к ее появлению на Западе, то есть в конце 2000 года. Еще с прошлого года над игрой работает Team Ninja, и Тестро утверждает, что именно игра от этой ее студии будет самой главной для компании в этом году. Вот так. Даже главнее Dead or Alive 2. Кстати, если вы не знали, то этого самого Ninja Gaiden зовут не иначе как Ryu Hayabusa, и его вы могли найти еще в первой части текмовского файтинга.



Читайте в третьем НОМЕРЕ СТРАНЫ ИГР

Battlezone II: Возвращение
трехмерной стратегии.

Shenmue: Полный обзор
величайшего творения
Sega и AM2.

Experience: Революционный
движок или GeForce
в полную силу.

А ТАКЖЕ
Ridge Racer V
Resident Evil Code: Veronica
Decay
Earth 2150
Test Drive 6
Gorky 18
D2
Urban Chaos

ТАКУТУКА
Полное прохождение
Planescape Torment
Tomb Raider 4
Ultima IX Ascension
Dracula

Эксклюзивные постеры
Shenmue и Planescape
Torment!

60-й номер "Страны Игр"
в продаже с 31 января!

Gran Turismo 2 поступил в продажу в Японии и Америке, наводненный багами и явно раньше положенного ему срока. Но несмотря на это, ему уже сегодня практически удалось повторить успех своего предшественника, проданного во всем мире самым большим в истории PlayStation тиражом. А что это означает? Да просто то, что игрокам наплевать на все эти баги, не позволяющие закончить Gran Turismo 2 на все 100 процентов и, соответственно, получить полное удовлетворение от покупки. Им подавай коробку под знакомым и любимым названием, а не полноценный законченный проект, который, по идее, и должен был изначально появиться в продаже. К счастью для нас, европейцев, на PlayStation PAL все-таки, скорее всего, появится уже законченная версия Gran Turismo 2. Тем не менее полной уверенности в этом у нас пока нет.

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ЖИТ-ПАРАД

1. METAL GEAR SOLID/KONAMI



2. DRIVER/GT INTERACTIVE

3. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS/CAPCOM

4. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

5. SILENT HILL/KONAMI

6. QUAKE 2/ACTIVISION

7. RESIDENT EVIL 2/CAPCOM

8. GRAN TURISMO/SONY

9. MEDAL OF HONOR/ELECTRONIC ARTS

10. FINAL FANTASY VII/SQUARE

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

1. GRAN TURISMO 2/SONY



2. TONY HAWKS PRO SKATER/ACTIVISION

3. GRAN TURISMO/SONY

4. SPYRO THE DRAGON/SONY

5. TOMORROW NEVER DIES/ELECTRONIC ARTS

6. DUKES OF HAZZARD/SOUTHPEAK

7. MEDAL OF HONOR/ELECTRONIC ARTS

8. CRASH BANDICOOT 3 WARPED/SONY

9. RUGRATS/THQ

10. NBA LIVE 2000/ELECTRONIC ARTS

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГЛИИ

1. FIFA 2000/ELECTRONIC ARTS



2. TOMORROW NEVER DIES/ELECTRONIC ARTS

3. TOMB RAIDER 4/EIDOS

4. CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 99/00/EIDOS

5. MEDAL OF HONOR/ELECTRONIC ARTS

6. GRAN TURISMO/SONY

7. DRIVER/GT INTERACTIVE

8. WORMS ARMAGEDDON/HASBRO

9. COLIN MCRAE RALLY/ CODEMASTERS

10. CRASH BANDICOOT 2/SONY

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

1. GRAN TURISMO 2 /SONY



2. VALKYRIE PROFILE /ENIX

3. MOMOTARO RAILWAY 5 /HUDSON

4. CRASH BANDICOOT RACING /SONY

5. PRO BASEBALL 99 /KONAMI

6. CHOCOBO COLLECTION /SQUARE

7. CHOCOBO STALLION /SQUARE

8. PARASITE EVE 2 /SQUARE

9. ARUSE KINGDOM 2 /ARUZE

10. YUGIOH DUEL MONSTERS /KONAMI

SPYRO THE DRAGON

Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

UNIVERSAL

UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

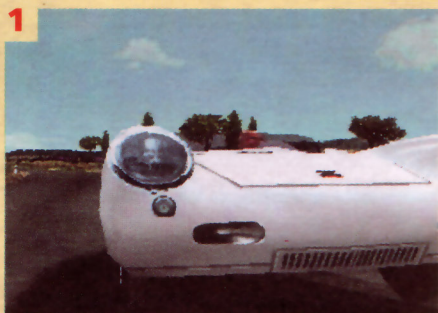
www.universalstudios.com

PlayStation

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

ЖАНР симулятор ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4 ДАТА ВЫХОДА апрель 2000

Гонки на самых крутых спортивных автомобилях из Италии, Англии, Германии и США; скорости в 300 км/ч; красивейшие пейзажи и... ценники на автомобилях, от которых начинает кружиться голова. Это, безусловно, Need For Speed, жажда скорости, которую может удовлетворить только замечательная серия от Electronic Arts.



[1-3] Porsche, конечно, машина отличная, а Need For Speed гонка приличная. Но что получится от их объединения мы пока не знаем.

Что бы там ни говорили злопыхатели, но из всех работ этой компании, на мой взгляд, именно Жажда заслуживает наибольшего почтения. Ведь за исключением провального NFS 2, который разработчики делали одной левой с закрытыми глазами, все остальные части, начиная с оригинального NFS на (пусть земля будет пухом) 3DO и заканчивая NFS: High Stakes, были просто отличными.

Вспомните хотя бы вступительный ролик из первой части, где самые дорогие машины мира, сверкая полированными боками, стартуют с прокрутом колес... А кто может забыть красавицу Ferrari F-50 или не менее восхитительную BMW M5, которые на скорости в 200 с лишним км/ч беспечный ездок мог долбануть об такую же восхитительную машину противника в NFS 4... Эх, разве такое возможно в жизни обычного смертного?

А как вам нравились леденящие кровь погони за вами обезумевших от многочисленных нарушений игрока полицейских, которые использовали все приемы для достижения своей цели? В четвертой части, по моему скромному мнению, были самые лучшие погони. Вертолет, радиопереговоры преследователей, а также вой сирен, и все это, когда вы уходите от погони на бешеной скорости на своем черном-черном McLaren'e! Аминь.

В недрах Electronic Arts готовятся к выходу сразу два продолжения NFS — Motor City и "официальная", пятая серия — Need for Speed: Porsche Unleashed. Востроглазые читатели уже, возможно, задались вопросом, почему Porsche? Sony имела эксклюзивные права на использование торговой марки именитого производителя спортивных автомобилей из Герма-

нии, результатом чего стала Porsche Challenge, симпатичная и в меру реалистичная гонка на моделях Boxter. Теперь же срок договора истек, и вот теперь Electronic Arts имеет возможность представить вам свое видение или, лучше сказать, полигональное воплощение марки в NFS, исключительно посвященного Porsche. При этом в игру попало более 50(!) различных моделей, начиная с самых первых моделей 1940-х и заканчивая еще не появившейся в продаже 996 Turbo 2000 года выпуска. Представляю, как у фанатов марки начинают течь слюнки, учитывая тот факт, что во всем мире их насчитывается огромное количество. С другой стороны, обожатели других спортивных автомобилей, в том числе и ваш покорный слуга, с трудом сдерживают разочарование. Впрочем, ознакомившись с предоставленными скриншотами и списком опций, чувствуешь, как возвращается оптимизм и вера в Electronic Arts.

Начать, наверное, стоит с графического оформления, которое не может не восхищать. Можно смело утверждать, что NFS5 — самая-самая. Движок очень симпатичен, выдающий на-гора приличное количество кадров в секунду и позволяющий создавать модели автомобилей из огромного числа полигонов. К сожалению, на сегодняшний момент в игре отсутствуют спецэффекты, такие как привычные дождь, снег, лучи фар машин в ночи и прочие навороты. Тем не менее, взгляните на картинку, чтобы понять, чего смогли достичь разработчики из Electronic Arts. Несмотря на то, что погоды





пока в игре нет, программисты обещают, что она будет оказывать самое непосредственное влияние на стиль вождения и поведение автомобиля на дороге, что, в общем-то, само собой разумеется при сегодняшнем развитии жанра.

Каждый автомобиль будет снабжен своим полигонным водителем, который реалистично реагирует на ситуацию — адекватно наклоняет голову в поворотах, рулит и т.п. Вообще, наличие прослойки между рулем и сидением — серьезное психологическое дополнение в гоночных играх, т.к. позволяет усилить восприятие и отождествление играющего с происходящим на экране телевизора.

Модели Porsche, будь это Boxter или Carrera, выполнены на высочайшем для PlayStation уровне, можно даже сказать, что в чем-то они превосходят конкурентов из GT2, хотя, естественно, NFS5 ни в коем случае не позиционируется как прямой конкурент шедевр от Sony. Машины могут быть представлены как с жестким верхом, так и кабриолеты, позволяя вашему виртуальному водителю наслаждаться виртуальным же солнышком в погожий денек. Но стоит на секунду зазеваться, разглядывая небесное светило, как произойдет ДТП, в результате чего ваш железный конь из Штутгарта пострадает, что в свою очередь скажется на его дальнейшем поведении на дороге, а может даже и на способности вообще продолжать дальнейший путь. Пока разработчики еще не решили окончательно, сколько сможет вынести уродований та или иная Porsche, но одно

можно сказать однозначно, модель повреждений в игре вполне реалистична, не в пример NFS 3.

Поговорив непосредственно о машинах, пора перейти к трассам, а их в игре более чем достаточно — 40, на которых водители смогут проявить свои спортивные задатки. Electronic Arts придумали довольно-таки простое, но интересное решение. Трассы генерируются из большого числа фрагментов по матрице. Все эти фрагменты разделены по территориальному признаку, насчитывается всего 5 регионов — Германия, Франция, США и некоторые другие. Конечный результат позволяет брать разные части трасс этих стран, формируя прославленные 40 различных уровней.

Про звуковое сопровождение ничего сказать пока нельзя, надеюсь, что разработчики не отойдут от практики NFS 4, где было огромное количество композиций на любой вкус. Впрочем, хотелось бы, чтобы в новой игре по методу NFS 3 музыка изменялась вместе с вашими успехами от радостной при успехе и тревожной при отставании от конкурентов — это было оригинально.

Electronic Arts планирует ввести множество нововведений в игровой процесс. Теперь вам предстоит не просто бездумно соревноваться в наихудшем достижении точки В из точки А. Разработчики хотят предложить игроку различные миссии, на манер тех, что были в GT1-2, где предстояло выполнение различных трюков или задач на реакцию и скорость. Кроме того будет и впервые появившийся в NFS 4 режим карьеры, в котором предстоит возложить на свои плечи все заботы и многочисленные расходы по покупке новых моделей и ремонту повреждений, полученных в результате неосторожной езды. Все это, как скажет любой ветеран NFS 4, довольно разорительно, но чертовски увлекательно. Безусловно, полюбившийся многим игрокам режим погони никуда не денется, а

станет еще увлекательнее и динамичнее.

NFS не был бы самим собой, если бы не позволял соревноваться в скорости двум жи-

вым противникам, ведь, согласитесь, гонки против бездушного компьютера, конечно, увлекательны, но только соревнуясь с приятелем можно по-настоящему доказать, кто самый достойный водитель Porsche. Режимов совместной игры несколько — capture the flag (захват флага, известный любому квейкеру), chase (погоня) и всевозможные другие. Однако все это уже встречалось и раньше. Electronic Arts пошли дальше: подключив Multitap можно сразиться вчетвером! Именно этот режим призван по-настоящему отразить разницу между моделями. Смеем предположить, тем не менее, что разработчики включили такую возможность исключительно для галочки — боюсь сглазить, но предыдущий опыт других игр показал, что это перегружает оперативные возможности приставки. Результат — игра сильно тормозит, теряя играбельность. Будем надеяться, что у Electronic Arts все получится.

Косметический ремонт получили менюшки, они стали менее сложными для восприятия и интуитивными. Игра теперь куда меньше загружается, что, естественно, очень радует, ибо ничто не раздражает больше, чем ожидание начала уровня. Но самые главные изменения коснулись энциклопедии — разработчики отсняли огромное количество фотографий автомобилей, а также роликов, касающихся 50-летней истории Porsche. Вы узнаете абсолютно все о производителе этих прекрасных спортивных автомобилей.

Фанаты и просто любители гонок! Ждите, ибо NFS5 уже совсем рядом. Где-то в апреле разработчики надеются выпустить игру в США, ну а мы, как водится, увидим новую версию Жажды Скорости немножко позже.



PlayStation



RIDGE RACER V



Можете не верить, но некоторое время назад Namco заявила, что ее новая игра из популярнейшей гоночной серии Ridge Racer выйдет аккурат к первому дню появления на свет PlayStation 2. Это притом что осенью она же утверждала, что игра пока готова лишь на 20 процентов и нуждается еще в капитальной доработке. Видимо, уж очень хотелось японской компании напомнить, что и история первой приставки от Sony также начиналась именно с Ridge Racer.



Да, сейчас уже многие начинают вспоминать, что, в общем-то, самой-самой первой игрой, почтившей присутствием совсем еще молодую приставку, был перевод с игрового автомата нэмковского непримиримого конкурента сеговской Daytona USA. Игра впечатляла, хотя и приедалась, хотя бы потому, что в ней была всего-навсего одна трасса. Просто представьте: гонка с одной трассой. Но это было только началом популярной ныне игровой серии, хоть и не добившейся каких-то ощутимых успехов на рынке игровых автоматов, но очень сильно укрепившейся как раз на приставках, а если быть точнее, то на одной такой серенькой коробочке, позже ставшей самой продаваемой консолью в мире. Нельзя сказать, конечно, что Ridge Racer такая же культовая среди плейстейшеновцев игра, как, например, та же Gran Turismo, но популярность, культивировавшаяся такими интересными образцами аркадно-гоночного творчества, как Ridge Racer Revolution, Ridge Racer и

прошлогодним Ridge Racer Type 4, у главной гонки компании Namco все-таки на данный момент очень и очень солидная. Людям нравится фирменная стильность, ощущение скорости и нечто, что заставляет с удовольствием играть в эту, казалось бы не предлагающую ничего сверхгениального и супероригинального гонку.

Ничего такого наверняка не будет и в том самом "новом Ridge Racer", который Namco наконец-то окрестила. Окрестила просто и без изысков: Ridge Racer V. Никаких Type и уж тем более Revolution. Так вот, несмотря на то, что практически все в общих чертах достаточно ясно себе представляют, что можно будет увидеть в "Shin Ridge Racer", все равно многие ждут его с достаточно большим нетерпением. Еще красивый ролик, показанный нам осенью прошлого года, тот самый, из "сырой" версии, производил весьма приятное впечатление, несмотря на то, что не отличался какой-то суперпродвинутой по части того же графического



ЖАНР гонки **ИЗДАТЕЛЬ** Namco
РАЗРАБОТЧИК Namco **ВЫХОД** весна 2000
АЛЬТЕРНАТИВА Gran Turismo 2000

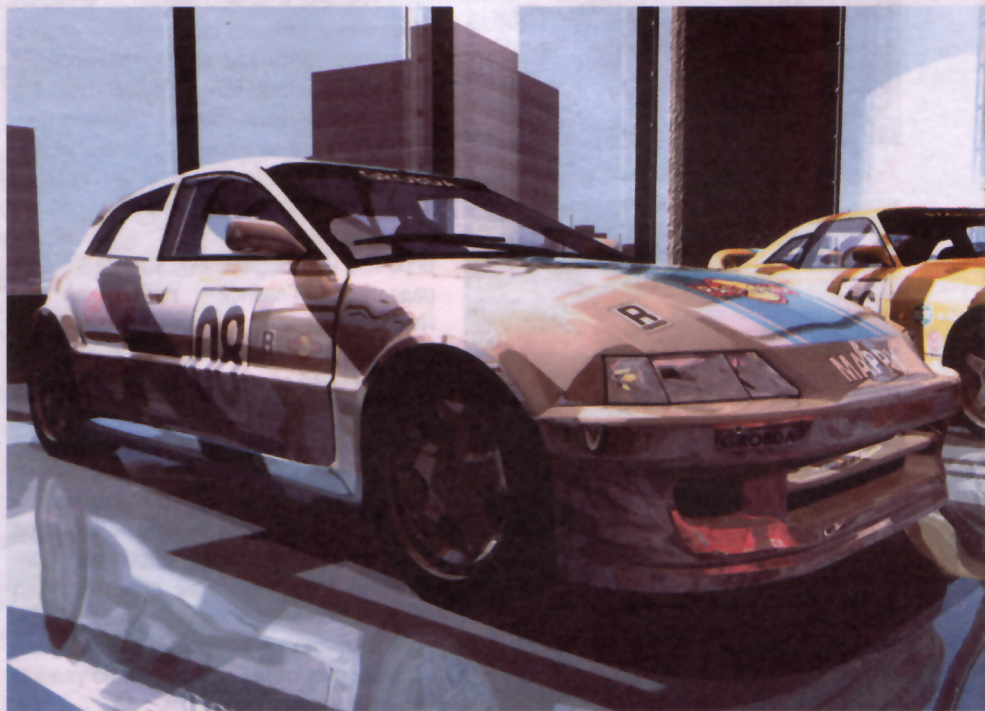
Впрочем, надеемся, что Ridge Racer не выродится в своеобразный, хех, Tomb Raider, который фанаты по всему миру будут покупать только из-за своей ненаглядной героини (хотя в нашей редакции есть некоторые, на которых мы не будем показывать пальцем, которые только ради этой Reiko и будут покупать этот самый пятый Ridge Racer).

Но вернемся непосредственно к самой игре, а не к одному из ее, скажем так, атрибутов. Будет ли что-нибудь принципиально новое в Ridge Racer V, какие сюрпризы нам подготовит Namco в ее первой гонке для PlayStation 2? К сожалению, разработчики отмалчиваются и "откупаются" новыми партиями симпатичных картиночек. Мол, посмотрите еще раз, какие у нас стильненькие машинки, какие у нас деревца рядом с трассой растут, да вот на Рейко еще раз поглядите... Хотя, с другой стороны, вряд ли Ridge Racer постигнут какие-то глобальные изменения, так что особо-то новой информации мы не получили бы, по сути, вовсе. Ridge Racer останется самим собой, что от него и требуется. Не станет он в одночасье серьезным симулятором, где перед гонкой надо будет долго копаться в настройках своего доро-



оформления. По рамкам PlayStation 2, конечно. Но мы об это, помнится, уже говорили в десятом номере, когда сообщали о самых-самых первых проектах, назначенных на соньковскую консоль. Красиво, симпатично, но далеко не идеально, что, в общем, списывалось на весьма раннюю стадию разработки. Да и сейчас мы можем быть уверены, что к релизу игра станет еще привлекательнее. Хотя на статичных картинках, которыми вы в данный момент, по всей вероятности, любуетесь, Ridge Racer V выглядит очень привлекательно. Как и Reiko Nagase (та виртуальная девушка, которая красуется на нашей обложке уже в который раз), ставшая уже чуть ли ни талисманом Namco.

Письма наших читателей нам вот, кстати, сообщают, что люди, их писавшие, первым делом, в том же Ridge Racer Type 4, обращали внимание именно на Reiko, эту "виртуальную модель", как ее называют представители компании. Вот так-то.



Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогам ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:
изъято контрафактной продукции - более 700 000
нелегальных копий
проведена огромная профилактическая работа
наработана практика ведения судопроизводства
по авторскому праву
привлечены к уголовной и административной
ответственности 168 человек - нарушителей
авторского права



www.elspa.ru

ИТОГИ 1000-ЛЕТИЯ

Мы даже не успели заметить, как нашему журналу успело стукнуть два года. Поэтому, в честь такого знаменательного события, а также начала нового тысячелетия мы решили собрать воедино выдержки из всех обзоров, которые появлялись на страницах ОРМ за всю его "долгую" историю. Таким образом мы сможем подвести некоторые итоги нашей деятельности и заодно выделить самые лучшие (и самые худшие) игры, которые мы когда-нибудь видели на PlayStation. С них-то мы и начнем.

Название	Издатель/Разработчик	Жанр	Оценка	Обзор	Комментарии
Driver	GT Interactive/Reflections	action/гонки	9.0	#8`99	Нечто вроде обтрехмеренного варианта GTA с рядом недостатков и кучей достоинств. Суперхит лета 1999 года, который действительно заставит многих встать на уши.
Colin McRae Rally	Codemasters	гонки	8.5 -	#8`98	Одна из лучших раллийных гонок на PS от знаменитого английского разработчика. Отличная смесь реализма и аркадности, прекрасная графика и участие в разработке Колина МакРэя.
Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	космический симулятор	8.5 -	#2`99	Один из немногих космических симуляторов на PS, притом симулятор просто прекрасный. Разве что с несколько завышенным уровнем сложности.
Dino Crisis	Eidos/Capcom	3D-action/adventure	8.5 -	#11`99	Resident Evil, но не с зомби, а с динозаврами. А еще с трехмерными бэкграундами, в отличие от RE3: Nemesis. А так все тоже самое, но все равно очень классно.
FIFA 2000	Electronic Arts/EA Sports	футбол	8.5 -	#12`99	Футбольный симулятор, сочетающий в себе черты FIFA`98 и FIFA`99 и почти во всем переплывающий их обоих.
Gran Turismo	SCEE/Polyphony Digital	гонки	8.5 -	#5`98	Игра от которой фанатеют миллионы. Сплав аркадности и реализма, хотя многие почему-то считают GT чистым симулятором. Отличная игра, которую отлично раскрутила Sony.
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos/Crystal Dynamics	3D-action/RPG	8.5 -	#7`99	Прекрасное полностью трехмерное продолжение Blood Omen с отличным сюжетом и шикарной графикой. Мрачная вампирическая игра, в которую просто необходимо сыграть.
Final Fantasy VIII	Square	RPG	8.5 -	#11`99	Высокобюджетная красивая ролевушка от Square из великой серии Final Fantasy, ныне падающей в глазах серьезного игрока из-за таких вот "пустых" штамповок. Но играть достаточно интересно.
Medal of Honor	Electronic Arts/Dreamworks Interactive	First-Person Shooter	9.0	#12`99	Наверное, первая игра Dreamworks Interactive, в которую хочется. Может этот шутер времен Второй Мировой и не очень красив, зато очень интересен.
Metal Gear Solid	Konami	action	9,5	#3`99	Пожалуй, одна из лучших игр для PS за всю ее историю, в которой вы найдете и прекрасный игровой процесс, и отличный сюжет, и хорошую графику.
NHL 2000	Electronic Arts/EA Sports	хоккей	9.0	#11`99	Лучший на данный момент хоккей на свете. Как обычно, идею прошлогоднего симулятора доработали, и доработали хорошо, в итоге получив отличную игру.
Need For Speed 3	Electronic Arts/EA Canada	гонки	8.5 -	#6`98	Прекрасная гонка из серии Need for Speed, до сих пор не устаревшая, несмотря на появление NFS: Road Challenge.
Need For Speed: Road Challenge	Electronic Arts/EA Canada	гонки	8.5 -	#4`99	Продолжение Need For Speed 3, причем, несмотря на отсутствие цифры "четыре" в названии, — нечто большее, чем просто "расширенный вариант".
Quake 2	Activision/id Software/Hammerhead Studios	First-Person Shooter	8.5 -	#11`99	Великолепная версия второй "Кваки" для PS, чего мы даже как-то не ожидали от Hammerhead. Выглядит потрясающе и это действительно Quake 2. Все как и должно быть.
Resident Evil 2	Virgin IE/Capcom	action/adventure	8.5 -	#6`98	Сиквел легендарного первого Resident Evil, стабильно занимающий в читательском хит-параде ОРМ места в первой пятёрке.
Ridge Racer Type 4	SCEE/Namco	гонки	8,5	#3`99	Аркадненькая гоночка из серии Ridge Racer — красивая, стильная и очень интересная. Да еще с любопытным сюжетом. В нее стоит поиграть.

Silent Hill	Konami	action/adventure	8.5 -	#6`99	Один из самых популярных в народе ужастиков. Мрачная и красивая игра, которая, впрочем, не обязательно всем понравится.
Spyro 2: Gateway to Glimmer	SCEE/Insomniac Studios	3D-платформер	8.5 -	#12`99	Интереснейшая и красивейшая трехмерная бродилка, гораздо более интересная чем даже предыдущая часть игры про дракончика Спайро.
Tekken 3	SCEE/Namco	Fighting	9.0	#1`99	Самый стильный файтинг на PlayStation, о котором и так все знают. Об игровом процессе долго спорить, но давайте делать мы это будем в каком-нибудь другом разделе.
Tenchu	SCEE/Sony	3D-action	8.5 -	#1`99	Прекраснейший 3D-action о нелегких трудовых буднях средневековых наемных убийц. Красиво, жестоко и интересно.
Tony Hawk`s Pro Skateboarding	Activision/Neversoft	скейтбординг	9.5 -	#11`99	Игра, опережающая на голову своего основного конкурента — Street Sk8er — и в чем-то соперничающая даже с сеговским Top Skater. Бесспорно, один из лучших проектов 1999 года.
Vigilante 8	Activision/Luxoflux	action/гонки	8.5 -	#7`98	Twisted Metal и писишный Interstate`76 в одном. Пожалуй, одна из лучших гонок-стрелялок на приставке.
A Bug`s Life	SCEE/Disney Interactive/Traveller`s Tales	3D-платформер	3.5 -	#4`99	Омерзительный платформер по сюжету известного Pixar`овского мультфильма. Traveller`s Tales, как всегда, постарались.
Actua Golf 3	Gremlin Interactive	гольф	4.0	#2`99	Посредственный гольф, который все же может кому-нибудь и понравиться. Но в Everybody`s Golf играть значительно веселее.
Actua Ice Hockey	Gremlin Interactive	хоккей	6.0	#9`98	Корявенький хоккейчик из спортивной серии Actua, интересный только тем, что борьба в нем ведется за олимпийское золото.
Adidas Power Soccer`98	Psygnosis/Shen Studios	футбол	7.0	#8`98	Средненький рекламный футбольчик. Неплохой, но конкурировать с играми EA Sports таких проекты не могут.
Aironauts	Red Lemon Studios	action	5.0	#10`99	Больше всего продукт Red Lemon Studios напоминает летательный Twisted Metal или Eliminator. С интересностью последнего.
Akuji the Heartless	Eidos/Crystal Dynamics	3D-action	8.0	#4`99	Хорошая игра о приключениях лишенного сердца колдуна вуду с соответствующей такому случаю необычной атмосферой.
Alundra	Psygnosis/SCEI/Matrix	action/RPG	8.0	#6`98	Продолжатель дела культового Landstalker. Визуально выглядит как игра для шестнадцатитбитки (что, как ни странно, иногда только радует), что вряд ли кого-то отпугнет — Alundra прелестный экшеновый ролевичок.
Ape Escape	SCEE/Sony	3D-платформер	8.0	#8`99	Очень веселая и интересная трехмерная бродилка. Кстати, одна из немногих игр, отказывающихся работать без Dual Shock. А это плохо.
Apocalypse	Activision/Neversoft	action	8.0	#1`99	Не ставшая чем-то необычным, но тем не менее очень хорошая стрелялочка с Брюсом Уиллисом, спасающим мир от Конца Света.
Assault: The Retribution	CandleLight/Telstar	стрелялка	7.0 -	#7`99	Хорошая бегалка-стрелялка в духе Contra и Arosalypse, немного раздражающая некоторыми своими недостатками, но в целом очень добротная.
Asteroids	Activision	стрелялка	7.0	#1`99	Римейк легендарной игры двадцатилетней давности, с полностью измененным оформлением, но тем не менее достаточно интересный.
Attack of Saucerman	Psygnosis/Fube Industries	3D-платформер	4.0 -	#7`99	Очередная слабенькая игра от Psygnosis, причем слабенькая настолько, что становится жутко. Прямо как от A Bug`s Life.
Auto Destruct	Electronic Arts/Neurostone	action/гонки	7.0	#7`98	Экшн на машине, где вам предстоит побороться со злобными преступниками-убийцами вашей семьи. Есть определенные недостатки, но достаточно увлекательно.
Batman&Robin	Acclaim	3D-action	7.0	#1`99	Игра по лицензии фильма, но не самая плохая, хотя управление и работа камеры оставляют желать, как обычно, много лучшего.
Big Air	Accolade/Pitbull Syndicate	сноубординг	6.0	#8`99	Еще один никому не нужный отвратительно посредственный сноубординг, на сей раз от разработчиков Test Drive.
Bio FREAKS	GT Interactive/Midway/Saffire	Fighting	6.0	#9`98	Mortal Kombat`образный файтинг с уймой крови и игровым процессом в зачаточном состоянии. Лучше продолжать играть в МК.
Blasto	SCEE/SISA	3D-платформер	3.0	#7`98	Чудовищная игра, в пресс-релизах Sony когда-то превозносившаяся как одна самых совершенных для PS. Когда продукт наконец вышел, игроки и журналисты с трудом сдерживали тошноту.

Bloodlines	SCEE/Radical Entertainment	action	6.0	#3`99	Скучная игрушка, посвященная спорту отдаленного будущего. Спорту, естественно, жестокому и экстремальному. Менее скучной от этого игра, правда, не становится.
Bloody Roar 2	Virgin IE/Hudson Soft	Fighting	7.5 -	#8`99	Вторая часть файтинга о превращающихся посреди боя в зверей храбрых бойцов. Выглядит красиво, во всем остальном ничего особенного.
B-Movie	GT Interactive/King of the Jungle	стрелялка	7.0	#3`99	Красивая и достаточно интересная леталочка-стрелялка для поклонников подобного рода игрушек.
Bombberman Fantasy Race	Virgin IE/Hudson Soft	гонка	5.0	#9`99	Ужас в духе Chocobo Racing, способный здорово помучать человека, который захочет поиграть в этот продукт.
Bombberman World	SCEE/Hudson Soft	головоломка	6.0	#1`99	Достаточно замучанная версия "Бомбермена", что обидно, учитывая насколько он был увлекательным раньше.
Buggy	Gremlin Interactive	гонка	7.0	#1`99	Гонки на радиоуправляемых багги с весьма необычным дизайном, интересная как в режиме для одного, так и для двух игроков.
Bugs Bunny: Lost In Time	Infogrames/Behavior Interactive	3D-платформер	7.0	#9`99	Совершенно неоригинальная, но очень добротная бродилка с лицензированным Багзом Банни.
Bust-A-Groove	SCEE/Enix/Metro	танцульки	7.5 -	#1`99	Достаточно оригинальная и интересная игра-танцулька, в которой вам предстоит наживать комбинации кнопок в такт музыке.
Bust-A-Move 3DX	Acclaim/Taito	головоломка	7.5 -	#5`98	Симпатичная головоломка из известной тайтовской серии Bust-A-Move. Опять пузырьки и опять увлекательно. Любителям паззлов должно прийти по душе.
Cardinal Syn	SCEE/Kronos	Fighting	6.5 -	#8`98	Файтинг с оружием, одной из самых интересных особенностей которого, пожалуй, является возможность отсечь что-нибудь у противника.
Carmageddon 2: Carpocalypse Now	SCI/Stainless	action/гонки	6.0	#11`99	Корявый порт одной из самых кровавых гонок на свете. Уродливо, недоработанно. С удовольствием покупаться в кровище не получилось.
Castrol Honda Superbike	Electronic Arts/Interactive Entertainment	гонки	5.5 -	#9`99	Слабенькая мотогонка с обилием промахов в игровом процессе и многими другими недостатками, которых не должно быть у хорошей игры.
Chessmaster 2	Mindscape	шахматы	5.5 -	#9`99	Игра для тех, кто умеет играть в шахматы и хочет разыграть какую-нибудь Сицилийскую защиту вместе со своей приставкой.
Chill	Eidos/Silicon Dreams	сноубординг	5.0	#7`98	Очередной неудачный сноубординг для PS. Конкретно Chill можно даже считать, наверное, одним из самых-самых неудачных.
Chocobo Racing	Square	гонки	6.0 -	#7`99	Позорный клон Mario Karts, привлекающий игрока персонажами из Final Fantasy, а всем остальным отпугивающий. Лучше бы Square не бралась за разработку гонок.
Circuit Breakers	Mindscape/Supersonic	гонки	7.0	#7`98	Хорошие гоночки на небольших машинках, вроде Micro Machines, скрещенных с писишной Ignition. Весело и очень приятно.
Civilization 2	Activision/Microprose	Стратегия/стрелялка	7.5 -	#3`99	Плейстейшеновский вариант одной из самых генеральных стратегических игр современности. Перенос игры, конечно, не самый лучший, но зато это — "Цивилизация".
Cool Boarders 3	SCEE/Idol Minds	сноубординг	7.0	#1`99	Главный из многочисленных посредственных симуляторов сноубординга на PlayStation, остающийся почему-то все еще достаточно популярным.
Courier Crisis	BMG Interactive/New Level Software	Велосимулятор	6.0	#7`98	Гонки на велосипеде, идея которых во многом позаимствована из Paperboy. Необычно, но играть в это не захочется из-за того, что кроме идеи ничего особенно хорошего в CC нет.
Crash Bandicoot 3 Warped	SCEE/Naughty Dog/Universal Interactive	3D-платформер	8.0	#1`99	Третья серия приключении всем известного бандикута. От второй мало чем, по большому, счету отличается, но все равно очень весело.
Crash Team Racing	SCEE/Naughty Dog	гонки	6.5 -	#12`99	Хоть Крэш и не так опозорился с Mario Karts имени самого себя, как птицы чокобо и прочие Square`овские герои, но тем не менее CTR получилась весьма слабенькой игрой, которой далеко до Speed Freaks.
Croc 2	Electronic Arts/Fox Int./Argonaut Software	3D-платформер	7.5 -	#8`99	Обыкновенный трехмерный платформер, продолжение получившего в свое время широкую известность последователя Mario 64.
Dead Ball Zone	GT Interactive/Rage	спорт	7.5 -	#9`98	Симулятор спорта будущего. Спорт, естественно, жестокий, кровавый и так далее. Конечно, эта игра не вызывает таких восторгов, как, например, классический Mutant League Hockey, но тоже весьма неплохо.

KKND: Krossfire	Infogrames/Beam Software /Melbourne Housee	стратегия в реальном времени	7.5 -	#6`99	Обыкновенная стратегия в реальном времени. На PS таких игр маловато, а потому этот представитель жанра не пройдет незамеченным.
Knockout Kings	Electronic Arts/Press Start	бокс	6.0	#2`99	Весьма посредственный бокс, который вряд ли понравится как поклонникам этого вида спорта, так и простым любителем драк.
Knockout Kings 2000	Electronic Arts/Black Ops	бокс	5.0	#11`99	Новый неудачный бокс из теперь уже серии Knockout Kings. Ничего другого, правда, на PS нет, кроме аркадного Ready 2 Rumble Boxing.
Legend	Funsoft/Toka	драка/бродилка	6.0 -	#7`99	Римейк известной в свое время игры для SNES, в которой играть менее интересно, чем даже в оригинал. Обыкновенная драка/бродилка, очень быстро надоедающая.
Libero Grande	SCEE/Namco	футбол	6.5 -	#2`99	Очень оригинальный футбол от Namco, где вам предстоит управлять всего одним игроком. Играть в это, к сожалению, абсолютно не интересно.
Live Wire!	SCI/The Code Monkeys	головоломка	6.0	#6`99	Довольно своеобразная головоломка, которая вряд ли придется всем по душе. Но можно ее и попробовать.
Max Power Racing	Infogrames/Eutechnyx	гонки	7.5 -	#4`99	Не самая лучшая раллийная гонка на приставке, которая тем не менее может похвастаться некоторыми заскоками в симуляторность, что, вероятно, кто-то оценит.
Metal Gear Solid VR Missions	Konami	action	7.0	#12`99	Хороший и интересный сборник дополнительных заданий для одной из ярчайших PlayStation`овских игр.
MIB	Gremlin Interactive /Gigawatt Studios	action/adventure	5.0	#9`98	Игра по лицензии фильма, причем не приятное исключение из грустного правила, как хотелось бы. Короче, даже не пытайтесь в это барахло играть.
Michael Owen`s WLS`99	Eidos/Silicon Dreams	футбол	5.0	#6`99	Убитый футбол с таким игровым процессом, что никакая графика и имя знаменитого футболиста его не спасут.
Mission: Impossible	Infogrames/X-amplae Architectures	3D-action/adventure	6.5 -	#12`99	Средненький шпионский видеобоевик по мотивам известного шпионского кинобоевика.
Monkey Hero	Take 2/Blam!	action/RPG	4.0	#5`99	Кошмарный представитель жанра action/RPG. Найдите что-нибудь получше — ведь это, к счастью, не такая уж проблема.
Motorhead	Gremlin Interactive/Digital Illusion	гонки	6.5 -	#7`98	Красивая гонка, выдающая очень хорошее количество кадров в секунду. В остальном — посредственность.
Music	Codemasters/ Jester Interactive	музыкальный редактор	7.0	#4`99	Это, по большому счету, не совсем игра, а программка, позволяющая вам создавать на PS свою музыку. Программка весьма, кстати, неплохая.
N2O	Gremlin Interactive	3D-стрелялка	6.5 -	#8`98	Немного сумасшедшая, кислотно яркая стрелялка, где, летая по трубе, надо отстреливать мутировавших насекомых. Любопытный образец своего жанра.
Nascar 2000	Electronic Arts/EA Sports	гонки	4.5 -	#11`99	Народные американские гонки от Electronic Arts. Если нужно продолжить, то скажу, что играть в него очень скучно.
NBA Live 2000	Electronic Arts/EA Sports	баскетбол	6.0	#1`2000	В отличие от явно успешных FIFA 2000 и NHL 2000, баскетбольный симулятор NBA Live 2000 получился средненьким и невыразительным, а потому едва ли стоящим затраченных на него средств.
NFL Xtreme	SCEE/989 Studios	американский футбол	5.5 -	#2`99	NFL Xtreme предназначена исключительно для любителей американского футбола, хотя даже они предпочтут этой игре что-нибудь более интересное.
NHL Face Off 99	SCEE/989 Studios	хоккей	6.0	#3`99	Это, конечно, не NHL от EA Sports, но играть тоже можно. Хотя зачем, если есть такой сильный конкурент, продукты которого на голову выше.
NHL`99	Electronic Arts/EA Sports	хоккей	7.5 -	#2`99	Как всегда очень класный хоккей от EA Sports, огорчающий лишь низким количеством кадров в секунду, выводимых на экран.
Ninja: Shadow of Darkness	Eidos/Core Design	action	7.0	#1`99	Стандартный action, который не вызывает особого интереса, но все же вполне достоин некоторого внимания.
O.D.T.	Psygnosis/FDI	action/adventure	5.0	#6`99	Этот проект в свое время поражал амбициозностью, но в итоге мы получили лишь отвратительный action/adventure с ужасным управлением и прочими "радостями".
Oddworld: Abe`s Exoddus	GT Interactive/ Oddworld Inhabitants	2D-платформер/RPG	8.0	#5`99	Игра мало чем отличается от Abe`s Oddyssey, но тем не менее затягивает надолго все той же необычайнейшей концепцией и дизайном.
Omega Boost	SCEE/Polyphony Digital	стрелялка	7.0	#8`99	Красивейшая стрелялка от создателей Gran Turismo. А кроме того еще и однообразная и скучная. Зато про японских роботов.
Рис-Man World	Namco	3D-платформер	6.0	#1`2000	Платформер в духе всяких Марио и Бандикутов, но с талисманчиком компании Namco — старинной Пэк Мэном, ставшим суперизвестным еще два десятка лет назад.

Dead in the Water	ASC Games	action/гонки	6.0	#3`99	Twisted Metal на воде, причем не особенно интересный. Single Trac`овские игрушки и Vigilante 8 намного интереснее, а потому обратите лучше внимание на них.
Demolition Racer	Infogrames/Pitbull Syndicate	action/гонки	7.5 -	#1`2000	Destruction Derby от создателей Destruction Derby, перебежавших в Pitbull Syndicate, вероятно, чтобы делать Destruction Derby. В итоге Destruction Derby получился весьма неплохой.
Devil Dice	SCEE/Shift	головоломка	8.0	#3`99	Оригинальный и добротный пазл с кучей всяких режимчиков и хорошим multiplayer. Кроме того в игре водятся забавные черти.
Dune 2000	Electronic Arts/Westwood Studios	стратегия в реальном времени	6.5 -	#1`2000	Все та же Dune, только обтрехмеренная. Выглядит (точнее играется) немного несовременно, но способна затянуть любого стратега, особенно фанатевшего когда-то от оригинальной игры.
Eliminator	Psygnosis/Magenta	action	5.5 -	#6`99	Недоработанная и очень скучная игра. Летаем по арене, стреляем, все это с кривоватым управлением и хилым игровым процессом...
Everybody`s Golf	SCEE/SCEI	гольф	8.0	#6`98	Увлекательный гольф с большоголовыми человечками, покоривший Японию. Вам он тоже должен понравиться.
Evil Zone	SCEE/Yuke`s Media Creations	Fighting	7.0	#8`99	Файтинг, предназначенный для всех поклонников японской анимации. Ярко, красочно и с обилием сумасшедших анимешных персонажей.
FA Premier League Stars	Electronic Arts/EA Sports	футбол	6.0	#9`99	Наглая выходка EA Sports по выпуску все тех же футбольных симуляторов, только ориентируясь на определенные страны. Да вот и с качеством какие-то проблемы появились.
FIFA`99	Electronic Arts/EA Sports	футбол	8.0	#2`99	Очередная версия FIFA. Как всегда очень хорошая, хотя и не лишенная многих недостатков, как то перебор с системой пасов и неслабые задержки в управлении.
Fighting Force 2	Eidos/Core Design	action	7.0	#1`2000	Слегка изменившийся Fighting Force, который все же понравится, в первую очередь, именно любителям прямолинейного мордобоя, вроде первой части игры.
Formula 1`99	Psygnosis	гонки	7.0	#12`99	Новая Формула-1, достаточно посредственная с достаточно непроработанным игровым процессом. Нет, похоже к Краммондовским Grand Prix никто не приблизится.
Formula-1`98	Psygnosis/Visual Science	гонки	6.0	#1`99	Аркадная Формула-1, к тому же достаточно слабенькая Отпугнет, наверное, даже поклонников гонок больших призов.
Gex 3D: Deep Cover Gecko	Eidos/Crystal Dynamics	3D-платформер	8,0	#4`99	Красивая и очень веселая бродилка с нашей любимой ящеркой Гексом, продолжающая дело Enter the Gecko.
Global Domination	Psygnosis	стратегия в реальном времени	4.0 -	#7`99	Плохая стратегия с плохой графикой, в которой вам надо попытаться захватить мир. Рекомендуем делать это каким-нибудь другим способом, вместо того, чтобы пытаться играть в GD.
G-Police 2: Weapons of Justice	Psygnosis	3D-action	7.5 -	#10`99	Не самое удачное продолжение G-Police, которое, впрочем, поклонникам предыдущей части игры, наверное, все-таки понравится.
Grand Theft Auto 2	Rockstar Games/DMA Design	action	8.0	#12`99	Хорошее продолжение одной из самых антисоциальных игр. К несчастью, нового в ней не так уж и много, да и красот каких-то особенных вы в ней не увидите, хотя интереса сильно это и не отбивает.
Guardian`s Crusade	Activision/Tamsoft	RPG	8.0 -	#4`99	Веселая японская ролевуха, просто покоряющая своей детской непосредственностью. Стоит играть даже только ради розового бегемотозайца — одного из главных героев игры.
Heart of Darkness	Infogrames/Amazing Studios	2D-платформер	8.0-	#8`98	Отличнейшая двухмерная бродилка от создателей Another World и Flashback, находившаяся в разработке очень долгая время, но оказавшаяся просто потрясающей игрой.
Jet Rider 2	SCEE/Single Trac	гонка	7.5 -	#5`98	Вторая часть гонок на земноводных хувермотоциклах от Single Trac. Мало чем отличается от первой игры, но играется все также сносно. Пугает только завышенная сложность.
Kensei Sacred Fist	Konami	Fighting	4.0 -	#7`99	Примитивный и недоработанный файтинг от Konami, лучше которого можно найти не один десяток игр этого жанра. Смешение нескольких боевых систем из разных игр-поединков привела к отвратительному результату.
Killer Loop	Crave Entertainment/VCC	гонки	5.5 -	#1`2000	Вполне сносный клон Wipeout. Не особенно интересный правда, но всем же отличные футуристические гонки делать.

продолжение на странице 69



CKOPO

20	IN COLD BLOOD	20
22	STREET SK8TER 2	22
24	CHASE THE EXPRESS	24
25	KAMURAI	25
26	ROCK THE RINK	26

22



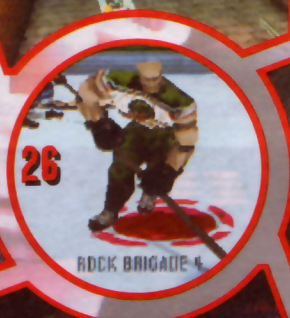
22



20



26



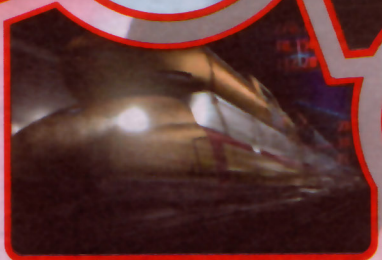
20



25



24



IN COLD BLOOD



ЖАНР action/adventure **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** SCEE/Revolution software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **ДАТА ВЫХОДА** 2-ой квартал 2000г.

*"Reds are coming!
Are you ready America?"*

Похоже, после некоторого за-
тишья Россия снова входит в мо-
ду. Как и восемь лет назад, мы
снова у всего мира на устах. "Ох
уж эти непонятные русские! Как
бы не выкинули вдруг чего-ни-
будь эдакого", — с недоверием
поглядывая на восток, озабочен-
но вздыхают западные политики.

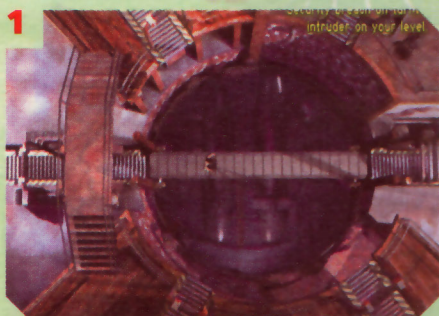
"Будешь себя плохо вести,
придет Иван и тебя съест",
— пугают добропорядочные
американские бабушки не в
меру расшалившихся внуков. "Полковник
КГБ в отставке за пять ящиков водки променял
Ирану три ядерных боеголовки и поло-
вину Рязанской области в придачу!" — пест-
рят заголовки буржуйских таблоидов, а
всевозможные игроделы выдают на-гора иг-
ру за игрой с нашенскими террористами в
главных ролях.

Как и все стильное и навороченное, мода на
русских в видеоиграх пришла к нам с проти-
воположной стороны атлантического океа-
на. Как обычно, все началось с американцев
(Rainbow Six, Syphon Filter), однако вскоре
(как всегда с небольшим запозданием) но-
вая "фича" докатилась и до Европы. Первы-
ми попытать счастья решили французы, вы-
пустив осенью прошлого года "Mission:
impossible", игру, впрочем, на редкость коря-
вую. А в 2000 году к процессу решили при-
соединится и англичане. Известный разра-
ботчик квестов компания "Revolution soft-
ware" (в свое время порадовавшая нас игрой
Broken Sword) сменила амплуа и сейчас пол-
ным ходом ведет работу над многообещаю-

щим шпионским боевиком "In cold blood".
Между прочим, проект этот поддерживает
сама Sony, что уже о многом говорит. Хотя
делать какие-либо выводы рано, пока что в
нашем распоряжении нет даже рабочей де-
мо-версии игры, разработчики лишь туман-
но заявили, что предполагаемая дата рели-
за назначена на второй квартал этого года
(однако все мы знаем цену подобным обе-
щаниям), и пока все что нам доступно, это
скриншоты и пресс-релизы. Но, даже судя
по той малой толике информации, что пре-
доставила нам "Revolution", нас ждет немало
интересного.

Основным коньком "In cold blood", по заве-
рениям "Revolution", должна стать зрелищ-
ность, подкрепленная сильным сюжетом.
Как сказал в своем интервью продюсер
Charles Cecil: "Нашей целью было объеди-
нить захватывающий игровой процесс, ви-
зуальные эффекты и мощную сюжетную ли-
нию с напряжением и увлекательностью
лучших голливудских блокбастеров".

"Revolution" заявила, что для написания сце-
нария были приглашены профессиональные
авторы, работающие для кинематографа.
Правда, несмотря на все старания, ни име-



[1-3] Новую игру от Sony, разработкой
которой занимается Revolution Software
нужно взять себе на заметку.



на, ни послужной список этих персон мне выяснить не удалось, и вполне вероятно, что все эти заявления очередная рекламная "клюква". Тем более что, несмотря на множество разговоров и постоянное хождение вокруг да около, непосредственно о сюжетной линии известно немного. А конкретно следующее: дело будет разворачиваться в недалеком будущем (2005-2010гг) на территории одной из бывших советских республик, а конкретно в Volgia (ну разве это не прелесть! Возможно, в какой-нибудь следующей игре мы увидим провинцию Moscowia или деревеньку Leningradia), куда британской разведывательной службой МІБ был заброшен со спецзаданием тайный агент Джон Корд (John Cord). Однако вскоре выясняется, что Джона ждет отнюдь не обычная разведывательная миссия (хотя куда уж там, в России да обычной!), а нечто гораздо более глобальное. Но вот что конкретно ждет Корда и зачем это МІБ понесло в Россию, нам пока что не сообщают. Revolution software на все вопросы предпочитает лишь таинственно отмалчиваться или ограничивается общими фразами типа: "What he discovers there, however, turns out to be anything but simple". То есть придется, мол, тебе, дорогой друг, пройти с Кордом огонь, воду и медные трубы, и все кино. Не густо. Гораздо больше известно о персонажах ICB.

Это собственно сам Джон Корд (John Cord) — нелюдям оперативник МІБ. Мать умерла, когда Джон был еще младенцем, и воспитанием мальчика занимался отец, кадровый офицер. Регулярно испытывая унижения и побои со стороны родителя, Корд очень рано научился полагаться только на себя и не доверять никому. Замкнут и молчалив, но когда дело доходит до работы, не требующей разговоров, ему просто нет равных.

Альфа (Alpha) — загадочная начальница Корда, один из высших чиновников МІБ. Знает Джона на протяжении нескольких лет и является одним из его лучших друзей, однако, внешне это практически не проявляется, поскольку субординацию Альфа ставит превыше всего и старается не допускать панибратских отношений с подчиненными.

Chi-King Chong — девушка, немногим за двадцать. Сотрудница службы внешней разведки Китайской Народной Республики. Родилась в Гонконге, однако уже после того, как тот вновь стал китайской собственностью, поэтому считает себя стопроцентной китайкой. Под глубоким прикрытием была внедрена в организацию Дмитрия Нагарова. Недолюбливает аме-



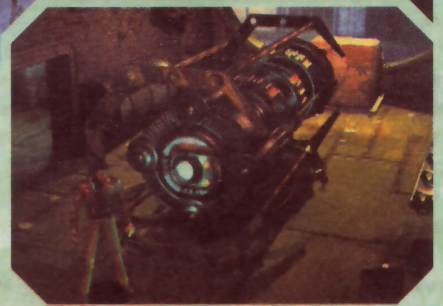
риканцев и англичан вместе с ними, но когда выяснилось, что планы Нагарова могут втянуть Китай в кровопролитный конфликт, ради безопасности родины начинает сотрудничать с Кордом и МІБ.

Григорий Костов (Gregor Kostov) — глава повстанческой организации "Борцы за свободу Волгии" (Volgian Freedom Fighters). Настоящий русский медведь, несмотря на устрашающий внешний вид имеет доброе сердце и множество полезных связей по всей Волгии.

Дмитрий Нагаров (Dmitri Nagarov) — Главный преступный супермозг, стоящий за всей темной аферой *In cold blood*. Дмитрий чрезвычайно умен и все свои действия просчитывает на несколько шагов вперед. Отлично осведомлен о своих противниках, знает их слабые места и умело этим пользуется. В работе всегда использует самые последние научные разработки, хитер, прекрасный шахматист. Носит прическу аля Пушкин.

Лукьян (Lukyan) — мрачный и нелюдям садист, телохранитель Нагарова. Не отличается особой сообразительностью, однако отнюдь не глуп. Предан Нагарову и готов отдать жизнь за него.

Что и говорить, пестрая подобралась компания. И сплошь люди со сложной судьбой. Что, впрочем, и не удивительно. "Revolution software" изначально заявляла, что собирается сделать игру в духе классических film-noir. И, судя по скриншотам, по крайней мере стилистически, им это вполне удалось. Игровой мир предстает перед нами во всем мрачном очаровании декаданса. Полумрак, неяркие краски, приглушенные полутона, массивная почти готическая архитектура уровней. Тут и там робко пробивающиеся тьму лучики света, багровые зловещие отблески на стенах — чувствуется атмосфера. К сожалению, пока еще нельзя увидеть все это великоле-



пие в действии, но если даже скриншоты так поражают, то реальность вообще может превзойти все ожидания (хотя, может, и нет).

Характеристики графического движка впечатляют. До шести полигональных текстурированных (с использованием технологии сглаживания текстур soft skin) персонажей на экране одновременно. Просчитываемое в реальном времени динамическое освещение с использованием источников прямого и рассеянного света, поконтурно высчитываемые анимированные тени, технология motion capture и т.д. Игровой мир, правда, не полностью трехмерен и состоит из просчитанных заранее "пререндеренных" локаций (как в Resident Evil), что немного снижает интерактивность игрового процесса. Но зато "Revolution software" обещала сделать невероятное множество различных ракурсов камеры для каждой локации, чтобы игрок ни в коей мере не чувствовал себя стесненно.

К сожалению, про игровой процесс "In cold blood" пока практически ничего не известно. Достоверно можно сказать лишь, что игра будет выдержана в модной ныне стилистике "симулятор тактического шпионажа" и предполагаемое время прохождения составит около 15 часов (2CD). Остальное же, по крайней мере до лета этого года, сокрыто завесой тайны. Ну да ничего, я думаю, мы дождемся.

PlayStation



STREET SK8TER 2

ЖАНР гонка **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Electronic Arts/Microcabin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **ДАТА ВЫХОДА** март 2000

Выпущенная теперь уже два года назад *Street Sk8ter* была первым симулятором скейтбординга на PlayStation. Вполне вероятно, что именно из-за отсутствия конкуренции, несмотря на довольно прохладное отношение критиков, игра оказалась достаточно популярной. Сильной ее стороной было огромное количество разнообразных препятствий, возможных трюков и персонажей, слабой же — отсутствие глубины игрового процесса, особенно для одного игрока, малый ассортимент игровых режимов и графическое исполнение, выглядевшее явно ниже среднего.

Совсем не удивительно, что именно эти недостатки — недостаточную глубину игрового процесса и отсталость графики — намеревается исправить Electronic Arts в следующей серии в первую очередь. Наиболее существенным нововведением, наверное, станет возможность создавать свой скейтинговый парк. Игрок сможет сам разрабатывать площадку для катания, прокладывать маршруты, и рисовать трассы своей мечты. В редакторе можно будет размещать полутрубы (трамплины), трубы, рельсы, склоны, уступы в любой последовательности и в любом месте. Такие площадки можно будет сохранять на карты памяти и обмениваться с друзьями, если, конечно, кому-то вдруг понадобится проехать по чужой трассе. В *Street Sk8ter 2* появятся 10 новых персонажей, каждый со своими характеристиками, которые, более того, можно будет подстраивать и менять. Выбор скейтбордов будет ограничен тридцатью моделями, среди которых будут и изделия от Powell Skateboards, фирмы, популярность которой сравнима лишь с нашим Челябинским тракторным заводом. Дабы повысить качество игрового процесса и сделать из "одноразовой" игры "многоразовую", Microcabin разнообразила игровые режимы. Теперь в игре есть *Street Tour* ("уличный" режим), в котором игрок катается по улицам Вашингтона, Майямы, Сан-Франциско и даже Москвы на время и за очки. Тут же вам предлагается посоревноваться за кубок в Big Air или "полутрубе". Есть также режим Free Skate и особенно ценный режим для нескольких игроков. В последнем вы можете



[1-2] После *Tony Hawk's* играть в посредственный симулятор скейтбординга уже не хочется. Будем надеяться, что EA это также прекрасно понимает и сделает все возможное для улучшения ее среднестатистического *Street Skater's*.



играть как вдвоем на двух половинах экрана, так и вчетвером — по проводу. Что же именно произойдет с довольно посредственной графикой, которую мы наблюдали в первой *Street Sk8ter*, почти ничего не известно. На скриншотах просматриваются заметные усилия повысить детализацию. Однако как это все выглядит в динамике, известно одним лишь разработчикам. Более того, задача создателей в плане графики должна была усложниться из-за редактора трассы, который открыт для каждого, так что им наверняка придется выбирать между сложностью моделей элементов трассы и качеством их состыковки. Как и в прошлой игре, *Street Sk8ter 2* предложит вам массу мыслимых и немыслимых телодвижений героя, которые будут сопровождаться вполне соответствующей музыкой и песнями двенадцати треков. Скорей всего, все это вряд ли будет казаться экстраординарным на фоне уже существующих Thrasher и Tony Hawk, но то что игра будет на высоте — это уже наверняка. Остается только ждать ее выхода, ведь на конечное мнение о разработке сильно повлияет графика игры, о которой мы еще практически ничего не знаем.

PlayStation



СУПЕР ДЖОЙСТИК



DUAL
SHOCK



CHASE THE EXPRESS

ЖАНР приключение ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Sony Computer Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА весна 2000

Погоня за экспрессом (так переводится название этой игры) всегда была довольно увлекательным занятием, особенно если экспресс — дизельный, и его только что, мягко выражаясь, похитили. Поезд, вокруг которого завязан сюжет, действительно пытаются похитить, но не из-за высокой ценности дизельного двигателя и выдающихся личных качеств работающего на нем персонала, а из-за того, что он весь военный и принадлежит НАТО.



2 About Blue Harvest



[1-3] Chase the Express на скриншотах выглядит вполне прилично. Осталось лишь дожидаться ее выхода в свет.

Как известно, с незапамятных времен из России в страны Западной Европы и обратно двигалось множество натовских бронепоездов, и каждый из них был последним словом технической мысли североатлантического альянса. Однажды этот факт привлек внимание опасного террориста по имени Борис Zugosky (видимо имелся в виду "Загорский"), как подобает всем русским террористам, бывшего агента КГБ. Поэтому однажды он с группой сообщников, когда поезд НАТО в который раз двинулся, чтобы совершить свой регулярный маршрут "Россия-Франция", захватил надежду всего Запада. Все время работы в КГБ Борис посвящал сбору оружия иностранного производства и после распада СССР занялся его сбытом. Зачем ему понадобился поезд, в пресс-релизах не говорится, видимо, для чего-то очевидного, например, продажи: черный рынок торговли бронепоездами — самый выгодный сектор в торговле оружием. Нет, как ни обидно, игра не позволит вам играть за Бориса. Вместо него вам предложат управлять неким Джеком Мортонем, 29-летним офицером американских ВВС (экипажи бронепоездов, как выяснилось, в войсках стран НАТО относятся к ВВС), который не уважает старших и особенно иностранцев. На поезде он возглавляет команду охранников и довольно авторитарен при принятии решений. Кроме него, есть еще, правда, и женский персонаж. Имя героини — Кристина Вэйборн, в отличие от своего коллеги она совсем не амбициозная: после завершения операции планирует отправиться обратно в свою



скромную школу по снайперской стрельбе в Париже и продолжить обучение этой тихой и неброской профессии. Для полной политкорректности не хватает лишь персонажа-негра, поскольку персонаж-мужчина и персонаж-женщина уже есть. Если говорить о самой игре, то это повторение известной Resident Evil в рамках довольно, что называется, "шизоидного" сюжета. Движок игры, особенно по сравнению со сценарием, обещает быть довольно удачным. В принципе, это опять же Resident Evil с пререндеренными сценами, только тут камера двигается вверх/вниз/влево/вправо. Проходить сама игра будет как вне, так и внутри поезда. Управление работает по таким же принципам, что и в Resident Evil, то есть как обычно, вы вращаете персонажа вокруг оси и определенные действия выбираете кнопками. Опциями и настройками игра вряд ли кого-нибудь перещеголяет, выбрать вам можно будет только уровень сложности (rookie, normal, expert). Японцы смогут погоняться за русским террористом и торговцем оружием Борисом Zugosky уже сейчас, в первые месяцы зимы. Видимо, для тех, кто не знает ни что такое Россия, ни Франция, ни американские ВВС, игра не требует дополнительной доработки. Для остальных же игроков PlayStation создатели сейчас, видимо, разрабатывают адаптированную версию, чтобы минимизировать количество обмороков.

Characters

Character Name		
Джек-Мортон / Jack Morton		
More information		
Nationality	Age	Height
Америка	29	192 cm

PlayStation



KAMURAI

ЖАНР RPG ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА 2000

В то время как вот уже в течение года о продолжении знаменитой Grandia разработчики не могут проронить ни слова, уже почти разбредшиеся поклонники вновь начинают укреплять свои ряды вокруг новой разработки от Namco — Kamurai.

Точно так же, как и Grandia, игру Kamurai населяют двухмерные рисованные персонажи, которые бегают по трехмерному заднему плану. Герои нарисованы в стиле "аниме", что особенно отражается на анимациях различных "внеигровых" моментов (например, крупный план лица важного персонажа, когда он говорит). В системе битв ключевую роль играет положение и дистанция героя от противника, и, надо сказать, только она отличает игру от своих собратьев: теперь в битвах вы можете объединять нескольких персонажей, чтобы они провели единую совместную атаку. В остальном, надо честно признаться, Kamurai — это типичная RPG в стиле аниме, из ряда других ничем особым пока не выделяющаяся. Namco, как ей, наверное, казалось, в особом творческом порыве совершила бросок креативности и предложила новый потрясающий нигде ранее не виданный элемент: двух совершенно разных главных героев. Один из них — рыжеволосый воин-человек по имени Kagato, а другой — нечто негуманоидного происхождения и с копьем, по утверждениям разработчиков, бог Fushi (по другим данным — Fushinomiko). Оба персонажа должны проделать свой путь через шесть миров, которые они по-японски ласково называют "королевствами" — Fire (огонь), Giant Earth ("огромная земля"), Light



(свет), Growth (рост), Doom (обреченность) и Big Sky ("большое небо"). Помимо упомянутых персонажей, для соблюдения паритета в игре имеется и пара лиц предположительно женского пола: Shoon — быстрая воительница, и богиня с голубыми волосами, которую именуют Sayohime и пол которой как раз и внушает сомнения. Все персонажи были разработаны господином Харухико Микамото с присущей ему рациональностью (наиболее известная его работа — Macross). Нельзя не признать, что игра не страдает отсутствием красивых пейзажей, и очень возможно, что и игровой процесс ее будет тоже качественен. Но где же оригинальность? Ходят слухи, что даже управление героями практически повторяет старую добрую Grandia. Не то что бы Grandia — плохая игра, просто хочется чего-нибудь нового, еще не виденного. Судя по всему, те игровые специалисты, которые считают, что все возможные варианты создания RPG давно перебраны, правы. Пока что Kamurai разочаровывает — абсолютно ничего нового и впечатляющего. В плане оригинальности Kamurai явно ничего предложить не может, во всяком случае, на данный момент. Но поскольку игра еще не вышла, судить о ней еще трудно, так как многое в ней вполне еще может измениться. Но даже если она останется такой же, что и сейчас, то, во всяком случае, она, наверняка, придется по вкусу фанатам Grandia.



[1-3] Трехмерные пейзажи в новой RPG от Namco радуют глаз. Будем надеяться, что и игровой процесс никого не разочарует.



PlayStation



ROCK THE RINK

ЖАНР спорт ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 ДАТА ВЫХОДА март 2000

Игра в Высшей лиге явно порядком поднадоела фанатам PlayStation после десятков симуляторов со звучными названиями типа NHL. Rock the Rink — довольно легкомысленный, по сравнению с серией NHL, хоккейный симулятор от того же производителя.

Если вы шарахаетесь от всяческого "реализма" и "натурализма", то эта игра будет, видимо, как раз для вас — ничего из перечисленного вам в ней наблюдать не придется. Вся сущность игры заключается в ее быстром темпе, аркадности, отсутствии всяческих правил. Игровой процесс прост до безобразия и, видимо, этим и очарователен: каждая команда состоит из трех игроков и вратаря. Подсчет очков ведется непосредственно по налоговому законодательству Российской Федерации — то есть по прогрессивной ставке. Каждый гол, становящийся ведущим, прибавляет больше очков, чем все вместе взятые очки соперника. Очки, естественно, можно зарабатывать не только голами. Чтобы добавить изюминку к суматохе на поле, разработчики наделили игроков явно нечеловеческими способностями. Каждый персонаж может совершать не вяжущиеся с принципами гравитации телодвижения, превращая хоккей в фигурное катание: "вертолетики", "мельницы" и даже прыжки "солдатиком" головой в каток — чего тут только нет. Более того, если вам надоест просто исполнять акробатические номера в хоккейной форме, то еще всегда остается возможность потолкать игрока, потаранить его, и, что самое приятное, ни одно из этих действий не закинет вас на скамейку оштрафованных. В принципе, чтобы победить, достаточно забить 10 шайб. Хоккейные матчи будут проходить в довольно разнообразных условиях: от поля, устроенного внутри старого сарая, до классического замерзшего пруда. В Rock the Rink предусмотрено два режима для двух или одного игроков, а также "командный" режим. Аркадный режим не требует детального описания, режим схватки с реальными NHL командами позволяет



вести игру против одной из 28 команд Лиги. Третий же режим дает возможность от трех до восьми игрокам сразиться, используя два контроллера. Выигравшему разрешается открыть одну из закрытых команд NHL. Система поощрений в игре не ограничивается только начислением очков (которое, надо сказать, производится практически за каждый удар по шайбе). В качестве вознаграждения за хорошую игру вы можете заполучить новые команды, увеличить силу своих тычков и пинков, заработать новые клюшки или коньки, которые удвоят скорость ваших игроков, изменить физические характеристики самих игроков или оказаться на поле с неузнаваемо измененными законами физики. Самое "крутое" вознаграждение — это Пояс чемпиона. Силы, которыми наделяет Пояс того, кто его носит, заставляют соперника сторониться того и трепетать в ужасе. Эти силы, помимо увеличения разнообразных характеристик игроков, позволяют применять ряд финальных движений для драки. Хотя правил в этом хоккее нет, на катке, помимо команд, будет появляться некая девушка по имени Tia, в чьи обязанности входит вбрасывание шайбы и разнимание драк. Саму игру в действии, к сожалению, никому толком лицезреть еще не пришлось, поэтому о качестве исполнения говорить трудно. На первый взгляд — обычный графический движок, качественный, но не особенно выделяющийся. Конечно, вся акробатика смотрится очень эффектно, но как это вписывается в игровой процесс — еще не ясно. Нам еще это предстоит оценить весной, когда предложение EA "покачать каток" перестанет быть названием несуществующей игры.



[1-3] Rock the Rink - действительно интересный проект. По крайней мере на словах и на скриншотах.



PlayStation





ОБЗОР

28	RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	28
32	SPACE DEBRIS	32
34	MUSIC 2000	34
36	COOLBOARDERS 4	36
38	MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE	38



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь

PlayStation

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

ЖАНР ужастик **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** CAPCOM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** вы их знаете лучше меня

“У-ooo! Привет. Что шарахаешься, дорогой читатель, думаешь, я больной какой? Не, я зомби. Простой американский зомби из городка Раккун-Сити. Последний, между прочим, из оставшихся в живых после того как крылатая ракета правительства превратила наш мирный провинциальный городок в дымящиеся руины. Почему? Да просто градообразующее предприятие корпорации “Зонтик” (Umbrella) работало, выходит, не только над производством лекарств, но и над биологическим оружием.

В попытке создать супер солдата-мутанта ученые компании вывели вирус Т. По замыслу разработчиков, он должен был превратить объект воздействия в машину, наделенную невообразимой силой и прочими полезными “особенностями”. К сожалению, по мере прогрессирования эффекта воздействия вируса объект полностью тупел, жажда крови затмевала все.

Несчастный ли случай или злой умысел, но практически все жители, а также сотрудники отделения компании в нашем городке так или иначе пострадали от ужасного заболевания. Одна часть, как и ваш покорный слуга, стала зомби, другая — их жертвами. Я — почетный ветеран, промутировал, еще в бытность работы в главном “офисе” компании, всех моих дружков, правда, вычистили ребята из спецназа, но я смог во время удрать.

Слоняясь по улочкам городка, я понял, что зараза добралась и до мирных жителей. Через некоторое время некогда спокойный распорядок жизни Раккун-Сити сменился на полный криков, взрывов и воев зомби кошмар, выжить в котором смогли лишь единицы. Я видел монстров, от одной внешности которых можно было забыть о сне на годы, я слышал нечеловеческие вопли жертв и их палачей и я... тоже развлекался.

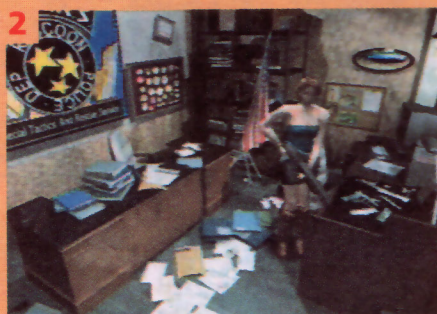
Впрочем, кошмар почти окончен, город уничтожен, и мне тоже конец, я чувствую, как угасает последняя мысль в остатках головы...” ХРУСТ!!!

“Привет. Меня зовут Карлос. Я из группы специального назначения, которую

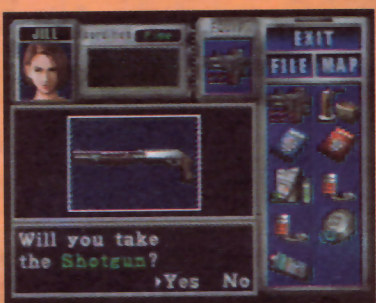


отправило правительство США на место катастрофы. Вот только что раздавил своим тяжелым 45-ым размером последнюю черепушку этих чертовых зомби. Нас послали на место ужасной эпидемии — 100.000 жертв, количество уточняется. Мои друзья, которых делегировала корпорация “Зонтик” на уточнение ситуации, воевали с проклятыми мутантами на протяжении многих дней — выжить смог лишь я один. Теперь мы вернулись — защищаем местность, кошмар больше не должен повториться. Мой долг защитить мир от страшной угрозы, которая зародилась в недрах этого ничем не примечательного городка. Впрочем, давайте по порядку.

Наш отряд был послан спасти уцелевших мирных жителей, разведать ситуацию и отступить... Как же мы ошибались! Через несколько часов группа прожженных профессионалов превратилась в горстку сломленных тяжело раненых людей, которые готовы были расстаться с жизнью, лишь бы не видеть того ужаса, который творился в городе.



[1-2] Игра так сильно похожа на любой другой Resident, что писать ее обзор, на самом деле, и не нужно.



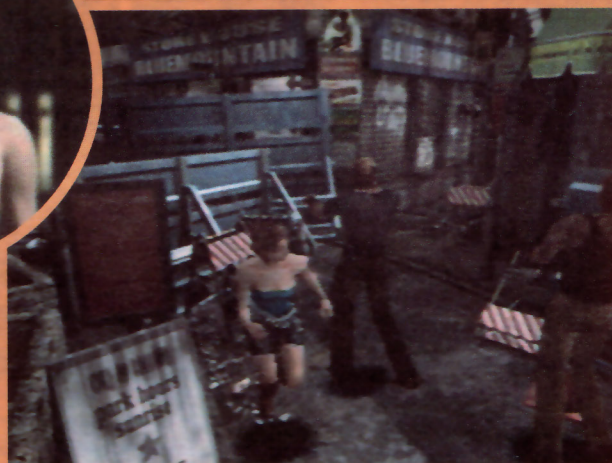


Нас осталось четверо: Николай, наблюдатель; Михаил; девушка Джил Вэлентайн, бывший ОМОНовец Раккун-Сити (команда S.T.A.R.S. по-ихнему); да я. Именно ее команда практически полностью была уничтожена в процессе расследования самого первого инцидента с распространением вируса. Классная девчонка, она не боялась ничего. Вооруженная до зубов, она крушила мерзких зомби налево и направо. Мы сражались бок о бок, перенесли предательство, бесчисленные опасности и победили — мы выбрались из этого ада”.

Привет. Я — игрок, который переиграл во все части Resident Evil, выжил и пишу сейчас эти строки. Хочу сделать ряд заявлений, после чего перейду непосредственно к достоинствам игры. RE3: Nemesis отлично дополняет серию, однако ни на йоту не может превзойти своего же предшественника, замечательный RE2. Возможно, это результат того, что команда Flaggship, ответственная за сюжетную линию серии, сейчас во всю корпит над четвертой частью. Сценарий же RE3 писал кто-то другой, что сразу видно, стоит поиграть хотя бы часок. Нет, стрельба по мутантам не вызывает нареканий, замечательно воссоздана атмосфера разлагающегося города, объятого пожарами, мраком и ужасом. Но подождите, пока не начнутся взаимоотношения между Джил и Карлосом. “Джил! Мне надо кое-куда сбежать. Да, я знаю, что ты только что умерла... не умерла ведь? За дверью пасется обезумевший монстр? Он меня не тронет — это теперь твоя головная боль!” — с испанским акцентом говорит герой-наемник и исчезает, оставляя несчастную девушку один на один с Немезисом, страшным биологическим убийцей-мутантом, которого послали уничтожить всех оставшихся в живых участников команды S.T.A.R.S.

Таких орехов масса, но их легко можно простить, ведь как ни крути, это Resident Evil, а в конечном итоге, что еще нам нужно? Давайте-ка лучше перейдем к многочисленным плюсам этой игры, ведь их более чем достаточно. Начнем, как водится, с графики. Заранее прорисованные фоны, на которых перемещается главный герой и его враги, выглядят, как обычно, на твердую пятерку. С другой стороны, низкое разрешение и некоторые крупные пиксели порой могут сильно испортить впечатление, но если же вам понравился RE2, то третья часть точно не разочарует. Заставок стало меньше, однако их уровень остался на прежнем высоком уровне, который, конечно, несколько уступает работам Square. Впрочем, не заставками едиными жив RE. Понравилась различные монстры, обитающие в руинах города: 5 или 6 типов зомби, собаки, вороны, змеи, пауки и прочие, не забывая, естественно, о главном антигерое Немезисе, и все они внушают должное отвращение. Суммируя все вышесказанное — графическое оформление игры находится на самом высоком уровне.

Звук и музыка играют не меньшую роль в воссоздании мрачной атмосферы разлагающегося Раккун-Сити. Идет ли дождь или воют зомби, все прекрасно и своевременно дополняет происходящее на экране.



Можно даже сказать, что RE3 озвучена куда лучше, чем предшественники. Правда, мне показалось, что можно было бы проигрывать музыку чуть побольше, тем более что композиции весьма хороши.

Теперь об управлении, учитывая, что в адрес журнала уже приходили письма на эту тему. В Dino Crisis, схожей игре от Capcom, оно реализовано лучше, и вот почему. Разворот на 180 градусов в DC выполнялся нажатием одной кнопки, здесь же — назад и квадрат, что выполнить в ожесточенных боях, которых в игре более чем достаточно, зачастую просто неудобно. Зато хорошо работает функция уклонения, т.е. если героя атакует зомби, своевременное нажатие икса часто позволяет избежать укуса — очень помогает продлить жизнь. Также порадовала возможность просмотра карты посредством нажатия L2, так как постоянные посещения меню с целью ориентирования на местности сильно надоедали в RE1-2. В остальном же управление не изменилось по сравнению с другими частями серии.

Игровой процесс и уровень сложности заслуживают отдельного разговора. Исчезла





система построения сюжета, которая так понравилась многим в RE2, где по окончании игры за одного персонажа можно было сразу же продолжить за второго, который шел к цели иными путями, решая новые задачи и дополняя своими открытиями сюжет. В RE3 есть возможность игры за другого персонажа, т.е. за Карлоса, однако его сольный выход продолжается где-то 15 минут и ограничен одним зданием, что, несомненно, разочаровывает. С другой стороны, есть бонусовый режим "Наемники", где вам предстоит стать одним из трех вооруженных до зубов солдат, которые должны за определенное время достичь какой-нибудь точки на карте, прорубаясь через толпы врагов. Полученные в результате очки можно использовать на покупку, например, ракетницы с бесконечным боекомплектом. Средств поражения мутантов, к слову, в игре много, оно может быть заряжено различными патронами, которые игрок готовит сам из собранных ингредиентов. Довольно оригинально.

В игре много различных секретов, которые с первого раза можно и не обнаружить. По рецепту Silent Hill прохождение игры премируется в зависимости от результата. Например, можно получить ключ от магазина одежды, где Джил может переодеть-



ся в костюм героини из Dino Crisis. Еще одно интересное нововведение касается некоторых скриптовых сценок, где герой должен выбрать один из вариантов действия, например, во время одного из боев с Немизисом его можно либо сбросить с крыши, как следует толкнув; либо поджарить, опустив в лужу, в которой стоит враг, оголенный электрический кабель. В соответствии с решением будут развиваться дальнейшие события. Наконец, разработчики ввели в игру возможность альтернативного уничтожения врагов: в один момент на бедную Джил вываливается из-за забора "команда" зомби в количестве 10 штук. Меткий глаз предварительно заметил поблизости бочку, выстрел в которую приводит к мощному взрыву, испепеляющему в мгновение супостатов. 10-х одним патроном?

Немного разочаровал уровень сложности. Сарсом прибегнул к многочисленным искусственным ухищрениям, дабы замедлить прогресс игрока к финалу. В этих целях были введены довольно сложные для жанра загадки, а также бессмертный Немизис и огромные толпы зомби. Несмотря на все это, прохождение игры занимает всего 5 часов, что почти в 2 раза меньше, чем в RE2. Тем не менее, обилие различных секретов и два уровня сложности, а также дополнительная миссия наемников стимулирует переиграть Resident Evil 3 еще хотя бы несколько раз. Отличная, хотя и несколько уступающая предшественникам, игра.

Дмитрий Полухов



РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Сарсом, конечно, всем уже надоел со своими бесконечными продолжениями хитов собственного производства. Несмотря на это, Resident Evil 3: Nemesis — отличная игра, которую смело можно порекомендовать всем любителям жанра.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



СЛОВО РЕДАКТОРА

Не смотря ни на что, играть в третий Resident все так же интересно, как и раньше.

CRASH BANDICOOT WARPED



Итак, свершилось. Благополучно миновав рубеж веков, человечество оказалось в новом тысячелетии. Сколько всяких надежд было связано у нас с этими тремя нулями. Казалось, наступит Новый год, и все, словно по мановению волшебной палочки, изменится... В лучшую сторону или в худшую, неважно, но, определенно, хоть что-то просто-напросто обязано было случиться. Почему именно в двухтысячном году? Трудно сказать, но круглые цифры всегда имели для человечества завораживающее, почти мистическое значение.



[1-2] Space Debris, в общем и целом, выглядит красиво и современно. Жалко что сама игра отстала от жизни лет так на 10.

Однако нынешний праздник прошел на удивление мирно и спокойно. Никаких бедствий, таинственных озарений и социальных потрясений. Ни тебе нашествия терминаторов предсказанного Джемсом Камероном, ни светлого коммунистического будущего, как в произведениях Кира Булычева, в общем, все как обычно. Даже обидно немного, на дворе новый век, а вокруг все по-прежнему. Даже разработчики видеоигр, всегда отличавшиеся недюжинной фантазией, в последнее время почти не радуют нас ничем принципиально новым, предпочитают штамповать продолжения своих хитов или выпускать обновленные версии классических игр. Даже долгожданная и таинственная **Space Debris** от Rage Software (мы писали о ней в рубрике "Скоро" пару номеров назад), привлекавшая наше внимание стильными футуристическими скриншотами и практически полным отсутствием какой-либо информации, на поверку оказалась банальным shooter'ом в духе игр начала восьмидесятых. "И куда только катится мир?" — спросил я сам себя и сам же ответил на поставленный вопрос: "Вперед, в прошлое". Вот только не заведет ли нас этот путь, как Су-санин, куда-нибудь не туда? Впрочем, пожием увидим, а пока посмотрим, что нам на этот раз подкинула Rage Software.

Начну с того, что **Space Debris** это не просто обычная стрелялка. Отнюдь, это обычная стрелялка с сюжетом! Правда, здорово? Вот лично мне чего всегда в шутере “не хватало”, так это сюжета. Хотя, собственно, сюжет это хорошо. Это мне все равно, кого и за что расстреливать, а для какого-нибудь Василия Иванова это имеет существенное значение. В общем, дело было так... Космическая лаборатория на самом краю солнечной системы, некий мужичок в обществе шарообразного робота коротает серые будни, выращивая цветочки в импровизированном садике. Тишина, бабочки, идиллия, и вдруг бах-барабах! Что это? Это самолет? Нет. Это пароход? Нет. Это локомотив? Опять мимо! Это злобные инопланетяне прилетели поработить Землю! Признайтесь, ведь не ждали подобного поворота сюжета? Что? Ждали — говорите, банально — говорите? Ну, уж извините, это вам не РПГ, это



стрелялка. К тому же стрелялки по определению не обязаны иметь сильный сюжет, им достаточно просто быть зрелищными. А уж со зрелищностью в **Space Debris** все в порядке. Вступительный CGI'ный ролик сделан на редкость качественно. Что-что, а заставки за прошедшие пять лет Rage делать научилась. Яркие краски, плавная анимация, сполохи пламени и грохот взрывов, вспарывающий мертвую тишину космоса (черт с ней, с физикой, здесь главное зрелищность). Rage определенно постаралась, что, впрочем, и не удивительно, поскольку заставка по существу является единственным CGI'ным роликом в игре. Вся остальная анимация генерируется на движке и выглядят куда скромнее. Но об этом чуть позже, а пока вернемся к сюжету. Так, на чем там я остановился? Ах да, инопланетяне. Ну, значит, наши соседи по вселенной появляются в солнечной системе и начинают продвигаться прямоиком к Земле. Естественно, на перехват агрессорам сразу же бросаются доблестные "Силы самообороны", после чего следует короткая, но полная драматизма и "штампов" сцена гибели второй космической флотилии Земли. С приличествующим случаю обилием взрывов и отчаянными воплями: "Mayday, Mayday! A-a-a-a-a-a!!!" (что по-русски значит: "С праздником Первой вас, товарищи! Ура!"), перемежающимися не менее отчаянными проклятиями: "Damn!, Fuc..." (впрочем нет, это не надо). В результате всей этой катавасии в живых остается один единственный такой мааааахонький человек на одном единственном таком маааааахоньком космическом корабле, но он не просто человек, нет, он на самом деле бооольшой герой и к тому же у него полностью отсутствует инстинкт самосохранения. Естественно, в след инопланетным узурпаторам летят гневные угрозы: "Я вам покажу кузькину мать!" — и все такое



и наш герой кидается вслед злодеям, ну а все остальное, понятное дело, зависит уже от игрока.

Игровой процесс **Space Debris** выполнен по классической аркадной схеме, впервые опробованной еще в конце семидесятых годов: перед вами на экране "висит" корабль, сзади и спереди налетают вражины, которых вы, естественно, должны уничтожать; периодически появляются бонусы, которые нужно подбирать, и при этом ваш корабль постоянно "волочет" вперед безжалостным скроллингом. В общем, я же говорил — классика. Только теперь, в соответствии с веяниями моды, игровой процесс был перенесен в 3D. Перенесен, впрочем, довольно коряво. Для игры конца 1999 года **Space Debris** выглядит слишком невыразительно и коряво. Невразумительный дизайн, примитивные модели кораблей и т.д. Убогость графического движка не спасает даже использование модных спецэффектов (таких как динамическое освещение и размывание текстур). Единственное, за что **Rage Software** можно похвалить, это взрывы. А в остальном все слишком "серо", хотя и полностью трехмерно. Трехмерность в **Space Debris**, впрочем, тоже весьма иллюзорна благодаря упоминавшемуся выше автоскроллингу. Передвижение по игровому полю ограничено границами экрана, и оказывать хоть какое-либо влияние на курс вашего корабля не представляется возможным. Обидно, конечно, но, может, оно и к лучшему. Лично меня во всех космических играх, связанных с полетами, больше всего раздражает навигация. Кувыркаешься вверх тормашками по непонятной траектории, кругом одни звезды, где пол? где потолок? куда лететь? кого стрелять? сам черт ногу сломит! А тут никаких проблем, твори с джойпадом что хочешь, мимо цели все равно не пролетишь, и от процесса отстрела врагов ничто не отвлекает. А он (процесс) на удивление недурен. Никогда бы не подумал, что столь примитивная игра, как шутер, может быть столь захватывающей. Летишь вперед, скорость бешеная, палец намертво впился в кнопку "огня", никаких раздумий, только рефлекс и чистый адреналин. Поверьте, очень расслабляет. Впрочем, даже здесь **Space Debris** нельзя назвать идеальной игрой. В погоне за динамикой **Rage** переусложнила

игру. Врагов много, стреляют они метко (и часто), бонусы, восстанавливающие энергию, встречаются редко, а сэйвпоинтов почти нет. Однако больше всего раздражают боссы. Раздражают своей непонятностью. Встречаешь такую гадину в конце уровня, палишь в нее, палишь, и хоть бы хны. А потом оказывается, что чтобы уничтожить скотину, надо было умудриться попасть в мигающее красное пятнышко на левой пятке, это, вроде, уязвимая точка такая. В принципе, такое положение вещей типично для стрелялок, однако в **Space Debris** процесс этот реализован на редкость не интуитивно. И порой, чтобы пройти какого-либо босса, приходится переигрывать уровень по несколько раз, что вкупе с упоминавшейся редкостью сэйвпоинтов очень отрицательно сказывается на нервной системе. А если еще и учесть, что жизнью дается всего три и количество продолжений ограничено...



В результате всех вышеуказанных причин прохождение игры, даже на уровне Easy, превращается в занятие для мазохистов (я уж не говорю про Normal и Extreme).

В общем, **Space Debris** я бы решился порекомендовать лишь очень усидчивым людям с крепкими нервами и уймой лишнего времени. Я же лучше подожду выхода европейской версии **Ace Combat** — III.

Алексей Ковалев

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Игра потенциально захватывающая, но чрезмерно переусложненная и не интуитивная. Вещь на любителя (вот только найдется ли такой?).

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4

5.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Сделанный на скорую руку аркадный вариант **Colony Wars** сильно напоминающий плохой **Star Fox**.



**Министерство Обороны
Твой спец отряд
Прокившие прокси
Что ты должен знать**



**Почтовые бомбы
Тётя Ася на тропе войны
Война на IRC
Тест: хакер ли ты**



**Трояны. Классификация
Вирус?.. Вирус... Вирус!!!**



**Приколы javascript
Полевое RPG**

MUSIC 2000



ЖАНР музыкальный редактор **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Code Masters
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4 **АЛЬТЕРНАТИВА** предыдущий Music

Дорогие читатели! Задайтесь вопросом, для чего вы купили себе приставку? Хотел ли вы стать DJ-ми или поиграть в Resident Evil? Впрочем, думаю, что ответ уже угадал, однако знаете, что помузицировать на любимой PlayStation вы теперь тоже сможете. А дарит вам эту замечательную способность команда талантливых разработчиков из Code Masters.

Смею вызвать шквал недовольных писем, однако должен сказать, что считаю PlayStation неподходящей платформой для создания музыки. Небольшое количество оперативной памяти и неудобный формат хранения записанной информации серьезно ущемляют творческие порывы. Но как бы там ни было, оперировать мы будем именно с PlayStation, а следовательно, давайте перейдем непосредственно к программе.

Music 2000 является именно программой, так как позволяет начинающим музыкантам, а также всем, у кого просто есть немножко фантазии и слуха, создать свой шедевр. Программа позволяет делать самое главное — вырывать сэмплы с компакт-диска любимого исполнителя и использовать их потом в своих музыкальных целях. При этом, конечно, разработчики «приложили» и изготовленные ими собственноручно сэмплы — всяческие ударные, гитары и прочие.

Используя исключительно эти «инструменты» можно вполне создать легкую композицию. Свой новый хит вы записываете на карточку памяти.

Процесс творчества сведен к «наклеиванию» сэмплов на табличку, т.е. размещаете эффекты в определенном порядке, накладываете несколько различных уровней, например, гитара, ударные и прочие инструменты, изменяете ритм, добавляете прочие эффекты — шедевр готов. Нельзя сказать, что творение английских разработчиков чем-нибудь отличается от подобных проектов на персональном компьютере, тем не менее, на PlayStation таких нет, кроме предыдущей версии Music тех же Code Masters.

По обилию необычных дополнительных опций Music 2000 явно лидирует среди подобных программ. Весьма любопытный режим — создание видео клипа на собственную композицию. Процесс творчества не буду расписывать, скажу лишь, что, конечно, ничего более-менее стоящего создать нельзя. Максимум, на что способен генератор клипов — переливающиеся фоны, разные вспышки и какой-нибудь пляшущий человечек. Впрочем, при должном желании можно

и с такими инструментами достичь высокого уровня мастерства, было бы желание.

Другой интересный режим — игра для четверых начинающих музыкантов, который хотя и заслуживает внимания, но на самом деле является всего лишь довеском, вносящим некоторое разнообразие.

Music 2000 — интересная и необычная программа, позволяющая «собирать» интересные, весьма недурно звучащие композиции. Отличный звуковой чип PlayStation придает вашим мелодиям реалистичное и живое звучание. Однако недостаток оперативной памяти может серьезно раздражать, особенно при использовании сэмплов, выдергиваемых с выбранного вами компакт-диска. Отсутствие возможности эффективной записи созданной композиции также серьезно снижает потребительскую привлекательность проекта. Расстраивает и контроль: манипулятор мышью есть не у всех, а контроллер не слишком удобен. С другой стороны, как уже говорилось, других подобных программ на приставке нет, к тому же Music 2000 в основном страдает от ограничений, налагаемых выбранным форматом, а посему рекомендуется всем, кому надоело использовать приставку только для игр.

Predator

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Необычный продукт, полный интересных возможностей, позволяющий создать композицию своей мечты на любимой приставке.

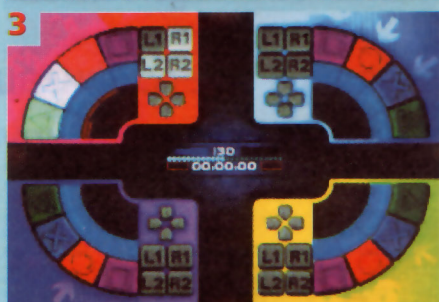
ОЦЕНКА

ГРАФИКА	—
ЗВУК	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Великолепная «игра» для тех, кто желает просто поразвлечься перед экраном телевизора никого при этом не убивая.

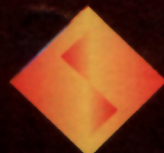


[1-3] Судить музыкальный редактор за отсутствие красочной трехмерной графики, надеюсь, вы не будете.



DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

COOL BOARDERS IV

ЖАНР спортивный симулятор **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** SCEE/989 Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4 **АЛЬТЕРНАТИВА**

Некоторые вещи не меняются никогда. Пускай хоть весь белый свет перевернется с ног на голову, они по-прежнему будут стоять незыблемыми бастионами, невозмутимо взирая на окружающую суету. Природа этих вещей загадочна, суть их ускользает от всевидящего ока логики. Но при всей таинственности, их окружающей, подобные вещи можно встретить повсюду в бурлящем мутном потоке современной жизни. И игровая индустрия не является исключением.

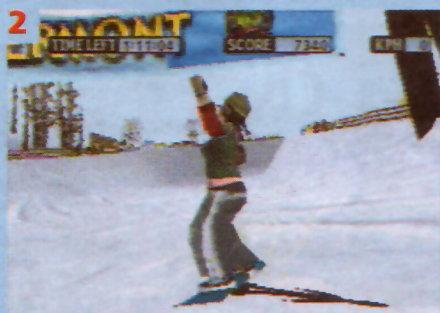
Есть множество игр: плохие, посредственные, хорошие, даже отличные. Но есть игры, выделяющиеся среди остальных, так называемые "игры на века". Подобные продукты нельзя назвать плохими или хорошими, они просто были, есть и будут продолжать существовать до полной деструкции самой идеи, их породившей. Одной из подобных игр является хорошо знакомая нам Cool Boarders. Зародившись на заре эпохи PlayStation в недрах подконтрольной Sony SISA (впоследствии отлученной от щедрой груди Sony Computer Entertainment и получившей вместе с независимостью новое название 989 Studios), этот экстремальный симулятор, регулярно изменяясь в соответствии с веяниями времени, благополучно продолжает существовать и по сей день. Давно уже утратившая новизну и привлекательность прародительницы и почти перешедшая в разряд классики, Cool Boarders по-прежнему продолжает вызывать ажиотаж и привлекает внимание игроков по всему миру. Я думаю, больше по инерции, чем из истинного любопытства. Однако факт остается фактом, Cool Boarders, на этот раз с номером четыре, вновь у всех на устах, и это нельзя проигнорировать. А раз нельзя проигнорировать, остается только наблюдать.

Итак, обновленное "царство вечной зимы" в очередной раз готово заявить права на наше внимание. Посмотрим, насколько успешной окажется эта попытка, причем когда я сказал посмотрим, я имел в виду именно посмотрим в самом прямом смысле. Поскольку, как правило, самым сильным изменением в игровых сериалах подвергается графика (что естественно, поскольку тех-



нологии на месте не стоят), и Cool Boarders здесь не является исключением.

CB4 использует усовершенствованный графический движок от третьей части игры (вначале планировалось разработать новый, но потом по ряду причин Idol Minds от этой идеи отказалась). Поэтому разительного прорыва с точки зрения качества не произошло, игра осталась практически неизменной. Правда, Idol minds выправила большинство "багов" (программных ошибок), известных по предыдущей части игры. Также было доработано освещение, появилась парочка новомодных спецэффектов и была перетрясана на потребу широкой общественности (и, увы, не в сторону большей реалистичности) физическая модель. Также была предпринята отчаянная попытка сделать более адекватной камеру, на удивление почти успешная. К сожалению, только почти. Несмотря на все старания, окончательно избавиться негодяйку от "топографического дебилизма" разработчикам не удалось, но в целом увиденное производит более приятное



[1-2] "Движок" и игровой процесс четвертой части Cool Boarders по сравнению с предшественницей почти не изменился.



впечатление, чем прежде. По крайней мере теперь всегда можно понять, в каком направлении ты движешься. Также порадовали модели персонажей. Idol и раньше использовала "motion capture", но в этот раз ребята превосходили самих себя. Движения спортсменов трогают плавностью и реалистичностью. По заверениям разработчиков, все фазы анимации оцифровывались с использованием новейшей продвинутой технологии, причем в качестве актеров выступали звезды сноубординга, такие как Darren Gelert, Natasza Zurek и др. Не знаю, так ли это было в реальности (вполне вероятно, что вместо упомянутых знаменитостей "кувыркался" какой-нибудь безвестный статист), но выглядит все весьма и весьма симпатично. Единственное, что меня не порадовало в графическом оформлении CB4, так это деревья. Все те же плоские коричнево-зеленые груды пикселей, неприятно режущие взгляд на фоне полностью трехмерного окружающего мира, но это уже придиришки по мелочам. В целом графику в последнем **Cool Boarders** можно оценить на твердую семерку. Кстати, интересно отметить, несмотря на оставшийся прежним вид самой игры, ее стилистика немного изменилась (возможно, из-за обновленной на 20% дизайнерской команды). На место отвязному граффити предыдущих частей пришел более спокойный стиль. Менюшки уже не радуют глаз несуразностью рваных шрифтов, все стало более функциональным, спокойным, умеренным. Неужто **Cool Boarders** остепенился? Что за странные эксперименты!

Зато музыку никто трогать не решился. Неплохая подборка бодрой поп-альтернативной музыки в духе "Offspring" идеально вписывается в псевдо-экстремальную молодежную стилистику **Cool Boarders**. Весьма недурно. Вот только звуковое оформление немного подкачало, слишком пресное, нет духа экстремальности, азарта. Заунывный шорох снега, "гиканья" падающего спортсмена и однообразные завышения зрителей навевают тоску, но, по крайней мере, все более или менее соответствует реальности, и на том спасибо.



Впрочем, звук и графика далеко не самое главное в игре, это лишь оболочка, скрывающая истинную ценность — игровой процесс. Как и предполагалось, никаким особым изменениям Idol Minds CB4 подвергать не стала. Как говорится:

"Посреди переправы копей не меняют". Так что чудес не ждите. Единственным крупным нововведением стал редактор персонажей (впрочем, весьма посредственный) и возможность самостоятельно организовывать турниры, а в остальном все осталось по-прежнему. Все то же изобилие спортивных дисциплин, причем к знакомым по предыдущей части (down hill, slope style, half pipe, big air и boarder cross,) добавилось несколько новых: состоящий из нескольких этапов чемпионат CBX (Cool Boarder X-trim) и таинственный Special, открывающийся после победы в турнире. Подстать разнообразию спортивных стилей и разнообразие режимов игры. Idol предоставила игрокам возможность устроить турнир (tournament), одиночный заезд (single event), показать свое мастерство в выполнении трюков (trick master) или просто попрактиковаться (practice). Не забыт и многопользовательский режим, до четырех игроков могут играть на одной приставке одновременно. Что вкупе с наконец-то появившейся более-менее прилично организованной возможностью драться с соперниками (в зачаточном виде имевшейся еще в третьей части игры) делает multiplayer просто превосходным, при условии участия не более двух человек одновременно. Поскольку уже при игре втроем приставка начинает ощутимо подтормаживать, и качество графики падает. Однако если вас подобные проблемы не пугают, милости просим, ведь давно известно, чем больше народу, тем веселее. Впрочем, свой кусочек счастья найдут в **Cool Boarders** и игроки одиночки. Idol minds в очередной раз подвергла процедуру "вправления мозгов" искусственный интеллект, и надо отметить, получилось недурно. Не скажу, что враги стали значительно умнее, но играть стало



определенно веселее. А большего нам, игрокам, по-моему, и не надо.

Что ж, настало время подводить итог. Как я уже говорил в начале статьи, подобные игры не бывают хорошими или плохими, они просто есть. Если вы с удовольствием играли в предыдущие три части CB, то вам определенно стоит взглянуть и на четвертую. Однако если вас начинает воротить от одного только слова Cool, то от переменны цифры ситуация вряд ли изменится. Впрочем, решать, как всегда, вам.

Алексей Ковалев

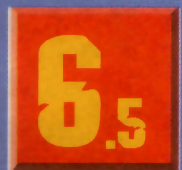
РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

В сентябре вышел очередной Tomb Rider, теперь вот настала очередь Cool Boarders. Игра для поклонников серии.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	4



СЛОВО РЕДАКТОРА

Полное убожество, в которое играть уже просто нет сил. Такую же неинтересную игру как CB4 мне будет найти трудно.

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

ЖАНР action **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Infogrames/Rage Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** C: Contra Adventure

Солдат! Ты нужен своей Родине. Нет, стоп. Солдат! Родине надо достигнуть следующих целей. Тебе повезло. Достигнуты они будут твоими руками! Голова тебе не нужна, да и вообще, тебе НИЧЕГО не надо. МОЧИ! Игрок! Тебе не нужна эта игра. Нет, стоп. Игрок! Игре ты не нужен, и голова твоя ей не нужна, ей вообще ничего от тебя не надо!

РlayStation! Не надо проигрывать эту игру. Вообще. Она не для тебя. Творение RAGE SOFTWARE и ты несовместимы, нет в тебе сил и способностей, чтобы выводить на экран то, что разработчики изначально предназначили для мощных ускорителей персональных компьютеров да вражеского отродья Dreamcast. А без графики *Expendable* собой совсем ничего не представляет.

Грустно, но, видимо, жажда наживы толкает людей, а конкретнее разработчиков, на все большие и большие глупости. Спрашивается, зачем пытаться совместить несовместимое, зачем так уродовать свое творение? Деньги. Больше, больше, дайте еще, где капуста?! На дереве не растет, но вот владельцы PlayStation, которые хотят какую-нибудь экшен игру для своей увядающей приставки, наверное, купят. И вот они, легкие денежки. "КРАСНЫЙ СИГНАЛ!" ОШИБОЧКА! Уважающий себя игрок на такую лабуду не купится, так ведь?! Нет, вы еще читаете эту статью?

Солдат. Вы. Такой квадратный кусок пушечного мяса. В заставке, которая единственная тянет на троечку, вас достают из заморозки или клонируют и, поставив штамп о пригодности, отправляют. Куда-то. На первый уровень.

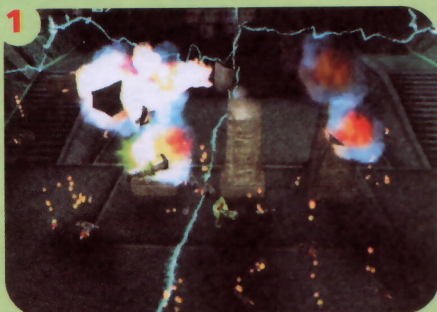
Первый уровень, много жизней. Ваша квадратная виртуальность с автоматом в потных руках, и они, злобные, невнятные творения уродливой инопланетной мамы и не менее красивого папы из галактики давным-давно. Они стреляют в вас. Они хотят вас убить. Жертва? Наносит ответный удар. Поливая огнем окрестности, пугая



руины некоего безымянного города громкими звуками и остатками врагов, посыпая асфальтовые джунгли гильзами, герой крадет-ся через уровень.

На помощь! Орудия массового поражения. Их много, они становятся все банальнее и разрушительнее. От них нет спасения монстрам из далекой солнечной системы. Их нельзя ненавидеть, ведь играть так скучно. Передвигаясь вперед, круша все вокруг, вы поражаетесь скудности происходящего, подавляя зевки из мощной сущности, вы с тоской взираете на уходящие дни любимой приставки, которая должна оканчивать последний год давясь пикселями размером со Звезду Смерти, resultирующими в паралич картинки на экране и полную остановку PlayStation после нажатия кнопки power. Клиническая смерть, следующий.

Но ведь у меня много жизней. Мне прописали долгую жизнь и любовь народную? Оши-



[1-3] Трехмерные пейзажи и бешеные взрывы не смогут приккрыть скудность игрового процесса никогда.





PAI



бочка, но давайте посмотрим вашего босса. О! Какой большой. А где текстуры? Сколько полигонов — пять? С половиной.

Руки опускаются, контроллер вслед за ними. Но хоть чего-нибудь хорошего найдите! А давайте-ка мы вас послушаем. Выстрел? Хорошо грохнуло. Крик? Ничего, горло луженое. Вот вы, да, вы, страшный пришелец в третьем ряду на заднем фоне, в микрофончик пару слов скажите, пожалуйста, для журнала ОРМ. Чья мама?! Еще выстрел. Хорошо хлопнул.

Ну уж композитор-то должен был поработать, вроде приставка способна на хорошую музыку. Нет, она есть, конечно, но ведь могли бы и получше сделать. Ну хоть что-то... Техномызыка популярна, но потуги Rage Software заслуживают только средней оценки. И здесь облом.

Игровой процесс, да будет солнце. Где-то за тучами, видать. Модный, горячо любимый вид сверху, мечущийся в своем гневном безумии спаситель человечества, враги, взрывы, пиксели, секретные комнаты, бос-

сы, тормоза, скучно. Хотя, конечно, динамично. 10 лет назад мы играли в Ikari Warriors, было куда интереснее. С другой стороны, 10 лет назад многое казалось куда интереснее. И главное, не было так за-таскано. Впрочем, в последние 2 года наметилась тенденция копирования старого, из каких только пыльных шкафов не достают игры, такой вивисекцией занимаются, что Общество по Охране Престарелых Видеоигр отдыхает.

Золото. Где две крупницы хорошего, которые позволяют поставить этому "шедевру" безмозглому оценку в четыре (ровно) бала? Вступив в противоречивый моральный комбат с самим собой, я понял, что иногда, минут по шесть в день три раза в неделю, поиграть-то, конечно, в Expendable можно. Но не более. Глаз неймет, рука не держит и даже сила, о которой так долго говорил Оби-Ван, не оказывает заметного влияния.

В заключение граната летит в адрес разработчиков. Автор много раз журил Acclaim за изуродованный Shadowman. Бился в конвульсиях над Ready 2 Rumble, плача горячими слезами над бессовестными попытками нечестных бизнесменов выколлотить последние гроши из бедного

игрока, которому так хочется вкушать радости всех этих красивых и заманчивых проектов. Ему влихивают в красивой оболочке БМВ движок от ФИАТа, который хотя и везет, но как же убого он это делает! Бедняга пытит, дрожит и всеми фибрами вместе в водителем проклинает себя за то, что купился. А ведь всего-то нужно было прочитать этот номер журнала. Позор.

Итак. Если вы еще не поняли. Один солдат, притормаживая на пикселизованных ландшафтах убожества, пытается застрелить всех, взорвать всех и при этом не заснуть от скуки под бездарную музыку. Нечеткая, видимо сонная, реакция на приказы игрока воспринимаются в данном случае скорее как должное, нежели как еще один минус, ведь Expendable на PlayStation и есть один длинный, как пролог Звездных Войн, минус, хотя, конечно, и трехмерный.

Predator

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Еще одна такая игра, и на жанре можно ставить могильный камень, как и на самой приставке, раз проигрывает такое убожество.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	3
ЗВУК	4
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

4.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Никогда не стоит верить скриншотам и обещаниям разработчиков. Expendable является тому отличным примером.





TAKTUKA

42

TOMB RAIDER 4

42



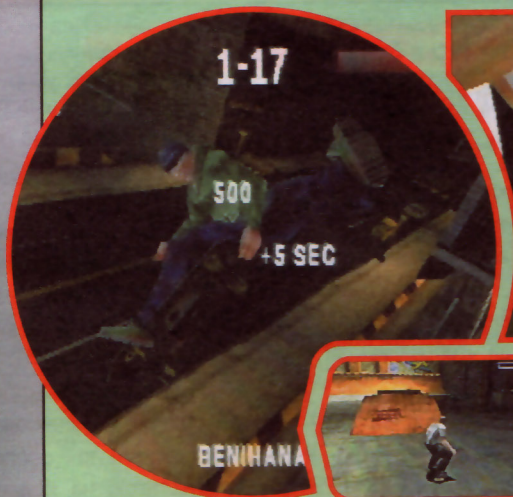
Первая часть нашего прохождения четвертой серии знаменитого Tomb Raider'a должна помочь многим разобраться с этой непростой игрой.



58

TONY HAWK PRO SKATER

58



Одна из самых лучших игр для PlayStation этого года, симулятор скейтбординга Tony Hawk Pro Skater, явно заслужил себе право быть описанным поподробней.

PlayStation

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Уровень 1. Angkor Watt

Вместо старого доброго **Mansion** вам преподносится тренировочный уровень из той далекой эпохи, когда Лара была еще девочкой с косичками, но уже демонстрировала живой интерес ко всякого рода могилам и захоронениям. 16-летнюю Лару шаг за шагом сопровождает Вернер Ван Крой — терпеливый инструктор. Ближе к концу уровня Лара снимает с какого-то окоченевшего трупа свой ставший уже легендарным ранец. С тех пор она никогда с ним не расстается. Насколько мне известно, отключить подсказки Вернера нельзя, так что придется терпеливо выслушивать все его наставления, о том как, где и через что прыгать. Кроме того, ваша **Inventory** абсолютно пуста, и вы безоружны. На уровне есть 8 секретов — золотых черепов (ну зачем интересно 16-летней девчужке собирать черепушки?). Если вы соберете все 8, то на следующем уровне (также тренировочном) полоса препятствий будет несколько сложнее и длиннее, но не стоит придавать этому особое значение — все это проходится довольно легко.

Осмотритесь и подберите с пола у ступенек **Secret #1**, золотой череп. Бегите за инструктором, за углом остановитесь и подождите пока он отключит ловушку. В воде вокруг каменной дамбы возьмите **Secret #2**, золотой череп. Следуйте за Ван Кроем. Не пытайтесь бороться со свиньями, старайтесь держаться инструктора — он сам их зарежет. В комнате с водопадом и каменными платформами сбегайте вниз и возьмите **Secret #3**, золотой череп за последним выступом. Догоните инструктора и следуйте за ним на руках вдоль стены.

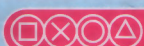
В комнате с бассейном и мостиком сплавляйте в подводный тоннель и возьмите аптечки. На дне бассейна также подберите **Sec-**



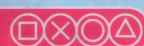
ret #4, золотой череп. Выбегите из воды и нажимайте рычаг, чтобы опустить мост (встаньте перед ним ровно, учитывая, что Лара толкает рычаг ОТ себя).

Следуйте за Ван Кроем, поднимайтесь по лестнице и нажимайте еще один рычаг наверху, чтобы опустить второй мостик. Спускайтесь и догоняйте спутника.

Вслед за инструктором цепляйтесь за потолок и на руках переходите комнату с



Новое в игре



- внешний облик Лары изменен. Грудь стала явно больше, и на мой взгляд, полигоны теперь не так заметны — используется какой-то алгоритм сглаживания. Кроме того, на первом тренировочном уровне можно поуправлять 16-летней девочкой Ларой с двумя симпатичными косичками;

- новые движения: можно забираться и вползать в узкие коридоры НАД землей, можно спускаться и подниматься по длинным шестам, дергать вертикальные цепи, а также хвататься за веревки и раскачиваться как на лиане. Кроме того, движения тянуть/толкать камень теперь упрощены — достаточно просто нажать кнопку, и Лара сама оттянет ящик на столько позиций, на сколько нужно. Еще один новый элемент — отверстия в стенах, куда

можно залезать рукой и что-то брать или включать/выключать;

- новая техника (джип, мотоцикл). Управление лендровером: ⊗ — вперед, R2 — задний ход, ● — выйти, ■ — тормоз;

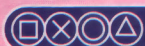
- на некоторых уровнях есть несколько точек входа — иногда чтобы завершить логическую цепочку действий, нужно возвращаться на предыдущий уровень. Несмотря на кажущуюся сложность это нисколько не затрудняет игровой процесс и понимание сюжетной линии;

- в **Inventory** можно комбинировать различные предметы: из частей артефактов складывать целые, присоединять оптический прицел к оружию и т.п.;

- в **Inventory** теперь есть бинокль — увеличение/уменьшение по клавишам L1 и L2

- в опциях можно установить автоматическое и ручное прицеливание. Поскольку большая часть схваток — ближний бой, советую установить автоматическое;

- большинство уровней очень короткие, но их общее число — более 30. Основным недостатком, на мой взгляд, очень скудное освещение. Все остальное сделано красиво, точно, я бы даже сказал — аскетично и со знанием дела. На первых уровнях, как правило, присутствует одна единственная головоломка, которую надо решить;



Inventory



Предметы общего назначения Compass (компас)

Видимо для того, чтобы больше не возникало разночтений при определении направлений, в игру введен этот прибор. Поскольку ваш покорный слуга сроду не пользовался компасом и вообще с трудом отличает запад от востока, не говоря уж о северо-юге, то для меня все же проще использовать традиционные обозначения влево/вправо/вперед и т.п. (если серьезно, то это просто уменьшает количество переключений раскладки клавиатуры при наборе текста). И вообще, если уж **Core Design** так заботятся об игроках и о том, чтобы те непременно купили **User's Guide** за \$17, то сделали бы лучше встроенную карту.

Flares

Фугасы, иначе и не назовешь, или строительные спички — горят даже под водой. Довольно скудное, но все же освещение, даже если принимать во внимание тот факт, что оно **ЗЕЛЕНОЕ**. То есть дали бы вам прибор ночного видения вместо самых обыкновенных спичек, и дело с концом. Конечно, **Dynamic Lighting** это хорошо, но не до такой же

степени, чтобы ползать в зеленых потемках.

Medikits (аптечки)

С аптечками в игре вообще нет проблем. Их очень много и они буквально на каждом шагу. А все враги, вместе взятые, не отнимают и десятой части здоровья. Так что к 10-му уровню у меня накопилось столько медицинской амуниции, что можно было бы вылечить маленькую армию.

Binoculars (бинокли)

Можно обозревать окрестности, хотя до сих пор особенной пользы от этого не было. Другое дело — прицел, но даже он не так уж и необходим.

Оружие Pistols

Стандартные пистолеты. Неограниченное количество патронов, слабая убийная сила.

Shotgun

Ружье — эффективно против всего, что движется. Красные (обычные) и Синие (что-то вроде картечи) патроны.

Revolver

Револьвер — аналог **Desert Eagle**. Можно снабдить прицелом.

Crossbow

Что-то вроде арбалета вместо канувшего в лету гарпуна. Три типа стрел: обычные, с ядом и разрывные.

LaserSight

Прицел — комбинируется с револьвером или арбалетом. В некоторых местах игры необходимо это использовать, например, чтобы убить скелета прицельным выстрелом в голову.

Uzi's

Пистолеты-автоматы Узи. Берегите для более сильных врагов.

Grenade Launcher

Гранатомет — гранаты взрываются на сразу, а через некоторое время. Хорошо также использовать против скелетов, которых можно убить только прицельным выстрелом в голову. Три типа патронов: обычные, супер и **Flash** — оглушают и обезоруживают противника.

бассейном. Наверху увидите еще одну свинью. Перед тем как бежать в ворота со львами, поищите вокруг и в одном из углов возьмите **Secret #5**, золотой череп. В темной комнате с колоннами возьмите на полу **Secret #6**, золотой череп, и догоняйте инструктора.

Круглая массивная дверь закрыта. Ползите в проход (он раздвигается). Один конец ведет к аптечке и **Secret #7**, золотому черепу, а другой — в пещеру. Возьмите ранец путника-неудачника и дерните за рычаг — он открывает круглую дверь. Вылезайте из пещеры и бегите за Ван Кроем.

В коридоре ползите под плитой и прыгайте, чтобы избежать дротиков. В следующей комнате увидите дверь со львами. В темном углу за перилами возьмите **Secret #8**, золотой череп.

В зависимости от того, 8 у вас черепов или меньше, в следующей комнате с веревкой будет пустой бассейн или с водой. Забирай-

тесь в лаз высоко в стене (надо подпрыгнуть и ухватиться руками, затем, не отпуская **X**, нажать **▲ + I2**). Наверху на мостике разбегайтесь и прыгайте на веревку, хватаясь **X**. На веревке можно поворачиваться в разные стороны (направление поворота инвертируется, **влево** — по часовой стрелке, **вправо** — против). Раскачайтесь **I2** (надо немного потренироваться) и спрыгивайте, отпуская **X** и нажимая для верности

■ — так Лара вытянется в прыжке и уж точно допрыгнет до выступа. Хотя **■** можно и не нажимать.

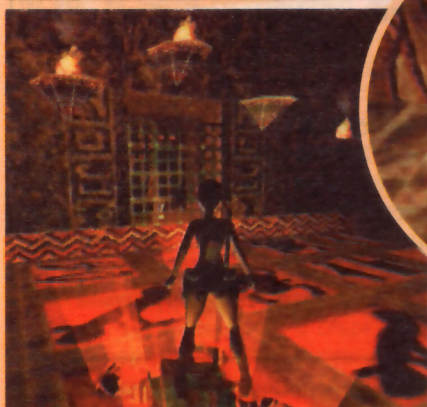
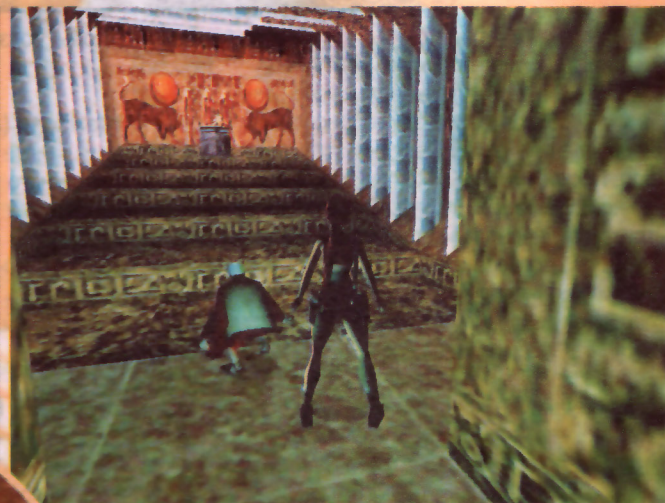
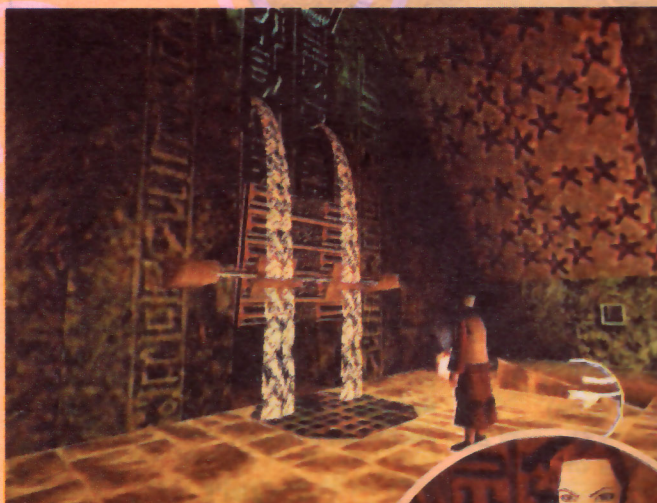


Нажмите на рычаг, чтобы открыть ворота. Спускайтесь и скользите по тоннелю — уровень закончится.

Уровень 2. Race For The Iris

Этот уровень — полоса препятствий. Вам предлагается добраться первым до заветного артефакта в конце. Как бы вы ни старались, в конце Ван Крой все равно вас обгонит — так задумано по сюжету игры, так что лучше не суетиться и не обращать внимания на счетчик времени. В зависимости от того, собрали вы все 8 черепов на предыдущем уровне или нет, полоса





препятствий будет сложнее или легче (шпы в некоторых ямах и прочее). Ван Крой будет вам всячески препятствовать — закрывать двери на вашем пути, включать ловушки, разводить мосты, если Лара его не обгонит к очередному **check-point**, и т.п. Никаких секретов здесь нет — просто следуйте все время за инструктором. Все настолько очевидно, что не вижу смысла здесь это расписывать. Единственное, что стоит упоминания — серия прыжков через коридор с ямами и шипами. Чтобы не угодить на шпы, нуж-

но несколько раз пропрыгать по наклонным скатам. Начинать прыгать надо не дожидаясь пока Лара начнет скользить, при первом же касании ската.

В каждой комнате обязательно есть альтернативный ход/лаз/подводный тоннель в следующую или висит веревка на случай, если инструктор вас опередит и разведет мост. Через 4 минуты вы будете у финиша. Бегите прямо в рот каменной головы, и уровень закончится — инструктор попадет в ловушку.

Уровень 3. The Tomb Of Seth

Уровень начинается в темной пещере, и Лара теперь предстает в своем обычном обличии, с оружием и прочими атрибутами. Ваш спутник — безмолвный слуга, за-

жигающий факелы. На протяжении всего уровня следуйте за ним, и он выведет вас из пещер. Исследуйте окрестности. Несмотря на то что вокруг темно, можно легко различить яркие аптечки и прочие предметы. Возьмите и используйте спички, чтобы собрать все что увидите, включая ружье. Вскоре придется расстрелять собаку и пару скорпионов. Если Лару кусает скорпион, экран начинает плавно менять масштаб по осям — создается впечатление того, что у героини кружится голова. Примите аптечку, и это пройдет. В конце пещеры перед входом в коридор возьмите **Secret #9**, аптечку.

В комнате за коридором есть отверстия в стенах, запертая дверь и проход. Слуга встанет перед дверью и будет стоять до тех пор пока вы ее не откроете — типичное, надо сказать, для него поведение. Бегите в проход и возьмите **Secret #10**, **Shotgun Shells**, в котловане с песком. Для того чтобы перебраться на другую сторону котлована и взять **Eye-piece**, нужно нажать кнопку внутри отверстия в одной из стен предыдущей комнаты. Буквально



Коды



Нужно сориентировать Лару точно на север (используйте компас — стрелка компаса становится полупрозрачной, когда указывает точно на север, красная стрелка — N, синяя — S). Это самое сложное. Если что-то не получается, проверьте в первую очередь прозрачность стрелки. Один из способов — схватиться за ровный выступ и подтянуться/забраться или спрыгнуть — это автоматически выровняет Лару. Главное не забыть при этом что выровнять Лару надо по направлению на север. После

этого войдите в **Inventory**.

LEVEL SKIP

(переход на следующий уровень)

- выберите иконку **LOAD GAME**;
- нажмите и удерживайте клавиши **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **▲** несколько секунд;
- выйдите из **Inventory**, и загрузится следующий уровень.

UNLIMITED ITEMS

(все предметы)

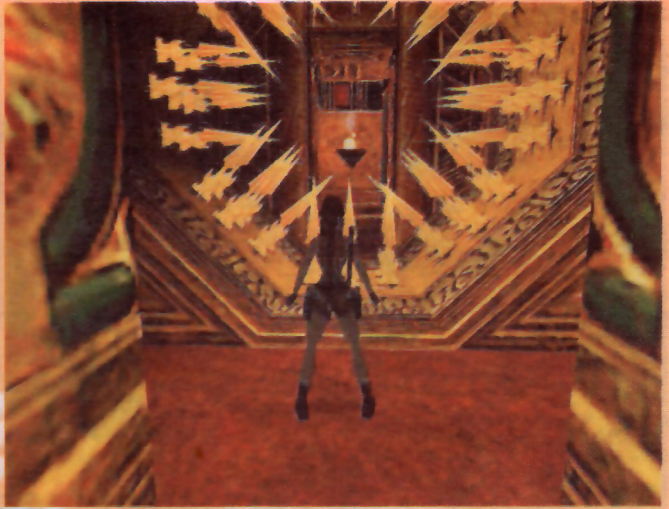
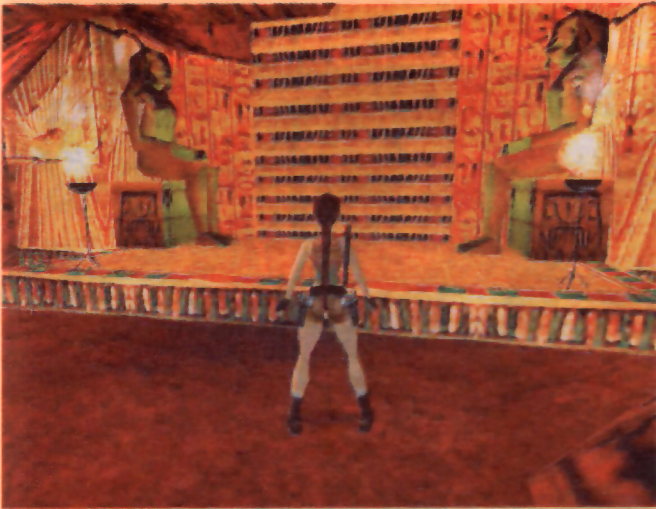
- выберите иконку **SMALL MEDKIT**;

- нажмите и удерживайте клавиши **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **▲** несколько секунд;
- выйдите из **Inventory**

ALL WEAPONS

(все оружие)

- сделайте **Unlimited Items**;
- установите иконку **LARGE MEDIPACK**;
- нажмите и удерживайте клавиши **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **▲** несколько секунд;
- выйдите из **Inventory** и у вас будет все оружие.



это выглядит так: Лара засовывает по локоть руку в отверстие и что-то нажимает внутри. В таких отверстиях также могут встречаться аптечки и прочие **Items**. После этого котлован с песком заполняется, и можно перебраться на другую сторону. Берите **Eye piece**, отпирайте дверь и следуйте за слугой.

Он отключит ловушку-лезвия, и можно будет взять вторую часть **Eye piece**. Соедините две части в **Inventory** — получится **Eye of Horus**. Теперь им можно открыть массивную дверь в стене, но сначала сбегайте за секретами.

Забирайтесь на выступ в центре комнаты и раскачивайтесь на веревке — можно допрыгнуть до светящегося коридора и взять **Secret #11**, спички, патроны и аптечку. Ничего особенно интересного там нет — придется пригнуться под вращающейся болванкой с шипами и лезть вверх за секретом (используйте выступы справа). Вычислите время, за которое болванка делает полный круг и, пока ее нет, забирайтесь на следующий выступ. На самом верху "катушки", на ее "оси" возьмите спички и прыгайте вперед, на платформу. С разбега прыгайте в светящийся проход. Убейте собак и в конце возьмите **Uzi**. Спускайтесь еще ниже и снова окажетесь в котловане с песком. Возвращайтесь в комнату со слугой и открывайте дверь **Eye of Horus**.

В следующей комнате убейте собак и возьмите несколько **Items** и аптечку. Вскоре вы доберетесь до головоломки с бассейном. Над бассейном есть второй этаж — "чердак" с различными фигурными отверстиями в полу. Потяните там за вертикальную цепь — откроется калитка, и слуга войдет в помещение с бассейном и зажжет факел. Станет светло и на "чердаке" — часть фигурок в полу будут под-

свечены. Ваша задача как можно быстрее пропрыгать по 5 подсвеченным квадратикам — тогда откроется решетка впереди с **Timeless Sands**. Следите за факелами над решеткой: как только вы прыгаете на очередной квадратик в полу — определенный факел в стене над решеткой зажигается. Если вы опоздали — все гаснут. Нужно чтобы все пять факелов горели, когда вы сделаете последний прыжок, иначе дверь не откроется, и придется начинать все сначала. В глубине коридора есть вторая цепь, которая устанавливает головоломку в исходное состояние.

Вы снова встретитесь со слугой в большой комнате с засыпанной песком статуей сфинкса. Снова следуйте за ним. Справа от коридора, в который он войдет, перед входом есть решетка и длинная лестница. Наверху — рычаг, который открывает решетку и **Secret #12**, патроны.

Теперь отыщите лестницу слева от статуи самого сфинкса и забирайтесь на его голову. В пещере берите **Secret #13**, аптечку и патроны. Возвращайтесь и догоняйте слугу. Он откроет дверь, испугается и убежит. Расстреляйте скорпионов и вставьте **Timeless Sands** в руки сидящей статуи — песок из предыдущей комнаты заполнит котлован и освободит проход в голове сфинкса наверху. Возвращайтесь туда и забирайтесь в рот сфинкса (**X**+**▲**+**□**) — уровень закончится.

Уровень 4. Burial Chambers

Скользите вниз, прыгайте и хватайтесь за платформу — наверху **Secret #14**, аптечка. В комнате тяните рычаг — откроется решетка. В следующем помещении — ловушка с шипами. У вас будет некоторое время пока она не сработает. Прыгайте в

центр котлована и берите **Hand of Orion**. Сразу же отпрыгивайте влево на платформу с **Secret #15**, патронами. Далее увидите аналогичные ловушки с шипами — их легко пройти. Время от времени все же постреливайте по вазам — в них иногда лежат аптечки и прочие **items**.

В следующей комнате вставьте **Hand of Orion** в слот в стене — это приведет в движение "вентиляторы" с лезвиями. Надо пропрыгать через лезвия до темного проема в левой стене комнаты. Прыгайте на выступ как только повернется одно из лезвий и сразу же делайте сальто влево, боком, снова прыгайте вперед и снова сальто влево, в проход в стене. Если лезвия вас и поранят, то только немного. Главное, не пытаться прыгать прямо на лезвие — разрежет.

В следующей комнате в центре стоит саркофаг. Соберите аптечки и патроны по углам. Перед тем как подойти к саркофагу сбегайте за секретом в соседнюю комнату со статуей в центре. Возьмите аптечку и спуститесь в пустой котлован в одном из углов комнаты. Возьмите **Secret #16**, аптечку и патроны. Возвращайтесь к саркофагу в предыдущем помещении и подойдите к ступенькам (в районе ног туловища).





После ролика котлованы в соседней комнате заполнятся кровью, а саркофаги с мумиями откроются. Пока вы не спровоцируете мумий, они вас не тронут. Двигайте статую из центра к кружку в полу — это открывает проход в саркофаге за одной из мумий. Подойдите к ней, и она оживет. От мумии легко убежать — они все слишком медлительны. Бегите в открытый проход.

Убейте собак.

Вы в большой пещере. Впереди — вход в храм, коридор с камнем, ведущий в котлован с песком и мумией. Там же есть два слота — для **Golden Serpent** и **Scarab Talisman**. Сюда нужно идти в последнюю очередь, когда у вас будут обе безделушки. Слева — каменная дорожка наверх. Возьмите в нише между ступеньками и стеной **Secret #17**, аптечку. Наверху дорожка раздваивается. Путь прямо — **Golden Serpent**, налево — к **Scarab Talisman**. Последовательность не имеет значения.

Бежим налево — вверх по лестнице и убиваем оживших собак. Проход приве-



дет в большую вращающуюся, подобно барабану, комнату. На другом конце, за шипами, находится **Scarab Talisman**. Придется повернуть комнату специальным рычагом для того, чтобы до него добраться. Спрыгивайте на платформу слева с **Secret #18**, патронами. Забирайтесь по выступам и прыгайте через шипы к слоту в стене для еще одной **Item** — **Hand of Sirius**. Над этим выступом есть участок стены — лестница — подпрыгивайте, хватайтесь руками и подтягивайтесь. Там найдете рычаг, который открывает дверцу внизу. Спускайтесь и идите в дверь. Внутри нажмите рычаг — он поворачивает всю комнату как барабан. Выбирайтесь, прыгайте

в ближайшую дыру в полу и берите **Hand of Sirius**. По лестнице возвра-

щайтесь обратно во вращающуюся комнату. Теперь забирайтесь по выступам наверх и прыгайте на противоположную сторону комнаты (шипы сверху, но под ними можно проползти). Слева в стене увидите площадку и дверь — спрыгивайте туда. В конце коридора просто бегите в яму и хватайтесь за лестницу в падении. Внизу потяните цепь — это снова повернет комнату. Бегите к другой лестнице — проснутся мумии. В комнате-барабане вставляйте **Hand of Sirius** в слот в стене — появится веревка в центре. Можно раскачаться и допрыгнуть до ниши со **Scarab Talisman**. Тоннель ведет в основную пещеру, и вас снова атакуют собаки.

Теперь бежим прямо по коридору и вверх по лестнице. В комнате возьмите **Golden Serpent** — проснутся мумии. Скользите в следующее помещение — начнет опускаться потолок с шипами. Бегите влево, в дальний конец коридора, и поднимайтесь. Скоро вы снова окажетесь в центральной пещере.

Бегите в котлован с мумией и вставляйте **Golden Serpent** и **Scarab Talisman** в соответствующие пазы — комната начнет наполняться песком, и вы станете потихоньку подниматься к потолку. Проснется мумия — ваша задача продержаться до того момента, когда можно будет запрыгнуть на лестницу в одном из углов котлована. Дверь наверху — выход с уровня.

Уровень 5. Valley of The Kings

На этом уровне придется впервые поехать на стареньком лендровере. Расстреляйте всех нин-



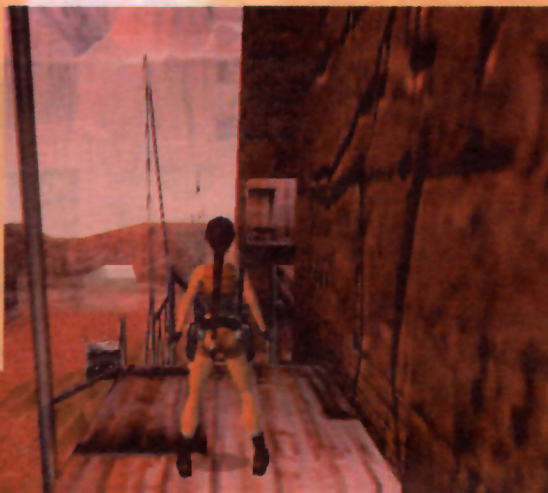
для (человек 6) и возьмите аптечки и ключи от машины на песке. Перед тем как залезать в джип, сбегайте в темный коридор в дальнем углу, заберитесь наверх и возьмите **Secret #19, Shotgun** и патроны. В другом темном углу площадки поднимитесь по камням наверх — вы окажетесь над воротами начала уровня. Берите **Secret #20**, патроны и аптечку.

Садитесь в джип и заводите машину. Ваша цель — преследовать предавшего вас "слугу" до конца уровня, уворачиваясь от гранат, которые он будет швырять из своего джипа и сбивать других арабов. Еще один секрет этого уровня находится на дне одного из колодцев с шипами. Поезжайте до тоннеля и ямы с трамплином, вылезайте из машины и спускайтесь по лестнице в стене одного из таких колодцев вниз. Ползите в проход и берите **Secret #21**, гранаты и аптечку. Прыгайте через яму на джипе. Пересеките мостик, сбейте еще пару вооруженных арабов, поезжайте вверх по дорожке, и вскоре уровень закончится.

Уровень 6. KV5

Погоня продолжается. Внизу вылезайте из джипа и берите патроны и аптечку. Садитесь обратно в машину и продолжайте преследование. За статуями будут песчаные дюны и араб на деревянной платформе — можно сбить джипом шаткий помост, и он свалится. В пещерке рядом ползите направо и берите **Secret #22**, аптечку. Возвращайтесь в джип и поезжайте в каменную арку. Сбейте еще один деревянный помост с охранником и раздавите его.

Ворота закрыты. Забирайтесь на противоположную деревянную платформу и в конце прыгайте в дыру за камнем — проход ведет к **Secret #23**, аптечкам под строительными лесами. Снова залезайте



наверх и берите аптечку в нише напротив веревки. Используя веревку, перебирайтесь на противоположную сторону. Подпрыгните и повисните на рычаге в стене — под весом Лары он опустится и откроет ворота. Садитесь в джип.

В тоннеле уворачивайтесь от 3 "противоджиповых ежей" с шипами. После третьего "ежа" найдите участок в стене, по которому можно забраться наверх, и делайте с него сальто назад наверх. Берите **Secret #24**, гранаты. Продолжайте погоню. Остановитесь наверху, на плато между двумя большими ямами с шипами. Спускайтесь вниз по стене одного из колодцев, забирайтесь в проход и берите **Secret #25** — ружье и стрелы. Чтобы выбраться, идите на руках вправо и забирайтесь по стене.



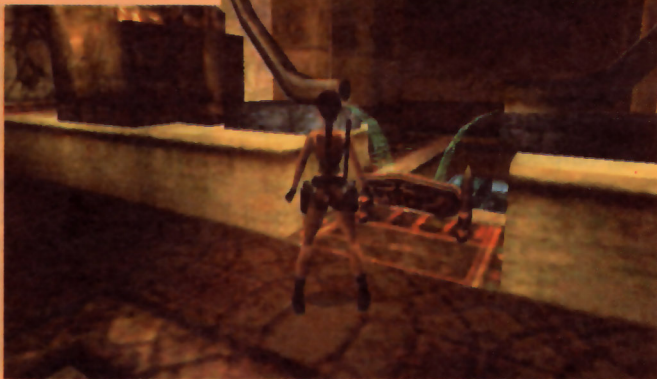
В песчаных дюнах не свалитесь в ямы и поезжайте дальше прямо через большой холм — на него можно заехать. Вскоре вы увидите последнего араба на деревянном помосте — его ожидает та же участь, что и предыдущих. Левее этого места есть тоннель в скале — выход с уровня. Больше в пустыне ничего нет.

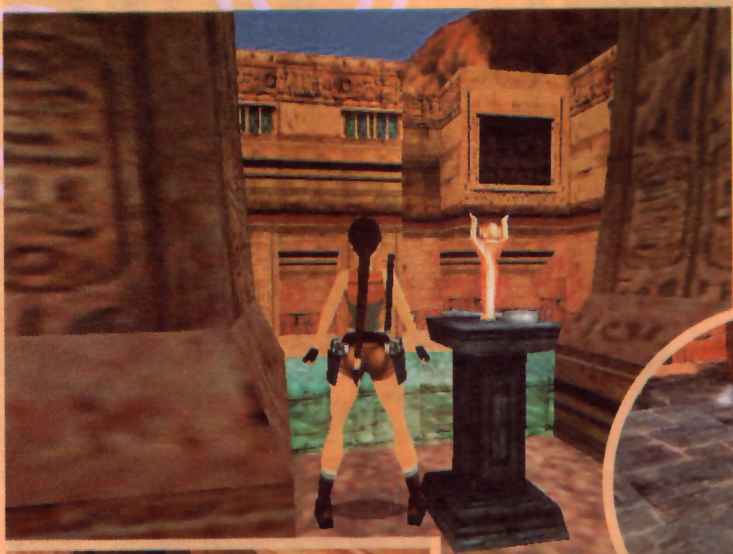
Уровень 7. Temple Of Karnak

Этот и следующие 2 уровня связаны одной логической цепочкой и имеют несколько точек входа.

Основная точка входа:

Сам по себе уровень представляет собой





развалины древнего храма. В центре стоит высокая колонна, а по бокам расположены внутренние помещения. Если стоять у колонны, то слева за выступами будет яма, которая ведет в секретный коридор **Secret #26** с амфорами и скорпионами. В вазах лежат аптечки, спички и патроны. Впереди, в здании с колоннами, находятся глубокая шахта и дверь выхода с уровня. Справа, за развалинами, будет комната с большой черной амфорой, двумя котлованами и рельефным потолком. Начнем распутывать цепочку по порядку.

Сбегайте за секретом отправляйтесь в центральное здание с колоннами. При входе Лара станет что-то долго рассматривать наверху. Забирайтесь туда по выступам и открывайте решетки ниш, нажав на кнопки в отверстиях в стене. Берите первый **Canopic Jar** (просмотрите ролик), патроны в нишах и спускайтесь к воде внизу. Нырять и плывите в подводную шахту и далее по тоннелю. Подводная дверь легко открывается. Вернитесь, чтобы набрать воздуха в легкие, и ныряйте снова. Тоннель заканчивается решеткой, но по пути можно взять спички, **Secret #27**, патроны, и подышать, а так-

же **Secret #28**, патроны и аптечку, в нише за трещиной в стене на другом конце тоннеля с запертой решеткой. Плыньте обратно и возвращайтесь к центральной колонне на уровне.

Бегите в правую часть развалин, в комнату с котлованами и амфорой из ролика. Ползите в проход в стене слева и берите **Secret #29**, спички и патроны. В котлованах можно взять аптечки. Теперь перебирайтесь на руках по потолку на другую сторону комнаты и нажимайте кнопку в стене — она откроет дверцу напротив. Кнопка в нише за дверцей опускает амфору в центре под землю. Повисните на руках и прыгивайте вниз. Увидите комнату с двумя статуями, бассейном и той же самой амфорой. Возьмите аптечку. Ваша задача — «включить» статуи-источники. Установите **Canopic Jar** в отверстие за спиной одной из них (левой). После этого откроется дверца выхода с уровня в здании с колоннами и подводной шахтой. В бассейне возьмите патроны на дне, но сильное течение не дает переплыть на другую сторону. Выбирайтесь из подземного комплекса, используя лаз в стене слева в помещении со статуями. Подтянитесь и забирайтесь в маленький проход наверху. Придется поползти, но в конце концов этот путь приведет обратно к развалинам. Это единственный способ выбраться из помещения с бассейном и статуями. Теперь довольно просто добраться до здания с открывшейся дверцей и подводной шахтой. Бегите в дверь и скользите вниз — уровень закончится. Лара отправляется на **Great Hypostyle Hall**.

Альтернативная точка входа:

Вскоре проход снова приведет в комнату с бассейном и статуями. Установите второй **Canopic Jar** в слот за спиной у второй статуи. Амфора наполнится зеленой жидкостью, а поверхность бассейна покроется плотной пленкой. Теперь можно ходить прямо по водной глади. Шлепайте к большой статуе на другом конце бассейна и бегите в коридор за ней. Вскоре вы окажетесь у небольшого прудика с крокодилами. На другом конце прудика виден очередной артефакт, закрытый решеткой. Расстреляйте крокодилов и плывите под постамент сооружения с решеткой. Ее открывает переключатель в конце. Возвращайтесь и берите **Hypostyle Key** и **Sun Goddess** на каменной дамбе. По выступам снова забирайтесь в коридор и возвращайтесь в комнату с бассейном и статуями. Тем же путем, что и в первый раз, выбирайтесь к развалинам наверху и центральной колонне (теперь путь вам преграждают ниндзя), бегите в здание с подводной шахтой и отправляйтесь обратно на уровень **Great Hypostyle Hall**.

Уровень 8. Great Hypostyle Hall

Основная точка входа:

В первый раз вы мало что успеете сделать на этом уровне. Основную часть надо будет выполнить когда вы попадете сюда во второй раз. А пока что нужно отыскать вход к **Sacred Lake**. Убейте скорпиона у развалин и возьмите патроны и спички. В следующей комнате поверните налево и бегите по длинному коридору (просмотрите ролик). Впереди глубокая пропасть. Выворачивайте Лару и прыгайте. Дорожка приведет в помещение, заваленное камнями. За завалом у дальней стены есть проход, который ведет к запертой двери. Пока что забудьте о нем и бегите в дверной проем справа. Берите



патроны и скользите по спуску на следующий уровень — **Sacred Lake**.

Альтернативная точка входа:

Впереди вас ожидает сильный противник — **Crimson Ninja**. Он с легкостью способен противостоять огнестрельному оружию — пули отскакивают от вращающегося клинка. Его можно убить только в один из тех моментов, когда он не успевает закрыться мечом.

Прodelайте весь путь до той площадки, где вы в первый раз закончили уровень. По пути расстреливайте появляющихся ниндзя (около 5 человек). Теперь у вас есть ключ — ползите в проход в стене площадки за завалом и открывайте **Hypostyle Key** дверь в храм. Внутри расстреляйте всех ниндзя и автоматчика (около 5 человек) и осмотритесь. Возьмите **Uzi** у убитого автоматчика. Весь потолок в обоих помещениях рельефный, за него можно цепляться руками и идти. Найдите вертикальную заслонку наверху — если бы вы шли на руках, то она преграждала бы вам путь в одном из направлений. Найдите ближайший выступ, с которого можно подпрыгнуть и уцепиться за потолок, и идите к заслонке. Падайте и хватайтесь за выступ под ней, забирайтесь на платформу и ползите под заслонкой (как будто это маленький лаз в стене). Забирайтесь на второй ярус, сделайте сальто назад на платформу и подстрелите последнего ниндзя, болтающегося на самом верху. В центре платформы большое отверстие. Обегите дыру и расстреляйте круглый камень на постаменте у стены. Он свалится, и в полу комнаты образуется дыра. Спускайтесь в дыру.

Ползите в проход и берите патроны. Лестница в конце тоннеля ведет в комнату с прозрачной зеленой пирамидой на каменном постаменте. Рядом есть верти-



кальная цепь. В соседних комнатах установлены три гигантские энергетические стрелки. Кроме того, там можно найти патроны и аптечки. Надо установить все три стрелки так, чтобы они указывали на пирамиду, и дернуть цепь. Для этого бегите до конца коридора и забирайтесь наверх — начинается коридор второго яруса, в котором есть барабаны, управляющие положением стрелок. Сквозь решетки в полу каждой из комнат с барабаном можно разглядеть маленькое окошечко, через которое видно зеленую пирамиду и, соответственно, определить направление, в котором необходимо установить стрелку. Рычаг на барабане всегда указывает "нос" стрелки. Все стрелки должны указывать на зеленую пирамиду (это всегда в направлении одного из факелов на стенах). Спускайтесь обратно в комнату с пирамидой и дергайте цепь. Хрупкая пирамида разрушится от мощного энергетического удара, и вы



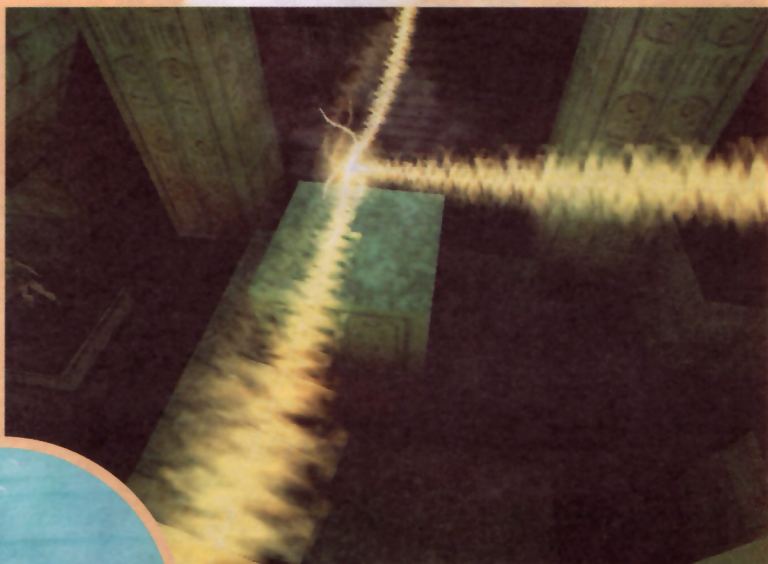
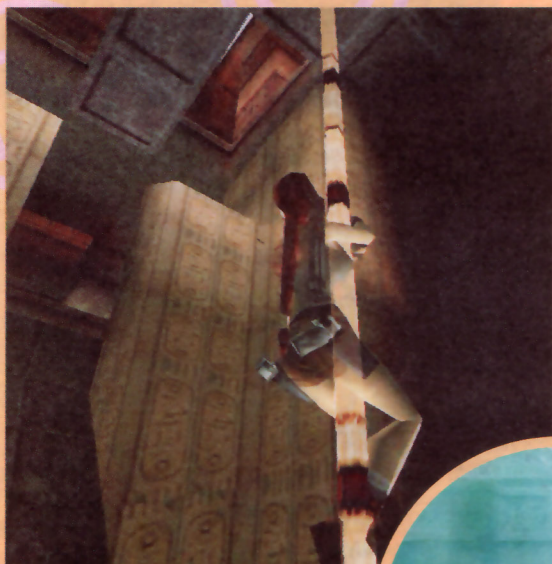
сможете взять **Sun Disk**. Прыгайте в открывшуюся дыру в полу впереди и отправляйтесь обратно на уровень **Sacred Lake**.

Уровень 9. Sacred Lake

Основная точка входа:

Бегите к водоему и расстреливайте всех крокодилов и летучих мышей. Плывайте на другой конец озера, вылезайте на берег и расстреливайте еще пару крокодилов. В центре озера находится запертое здание — его вам предстоит открыть. Бегите вдоль берега ко входу в каменную пещеру. Спускайтесь в дыру в полу, хватайтесь за шест и скользите вниз. В воду прыгать пока рано. Обернитесь — увидите платформу с еще одним шестом. Поднимайтесь по шесту примерно чуть выше этой платформы и делайте на нее сальто назад. Поднимайтесь по второму шесту и снова делайте сальто назад наверх. Ползите в проход в стене и в конце тоннеля нажимайте на рычаг — он откроет створки ворот в центре водоема. Возвращайтесь в комнату с шестами, скользите на шесте вниз и прыгайте на наклонный скат вниз — Лара съедет прямо в воду. Соберите спички и аптечку и плывите по подводному тоннелю — он приведет в водоем.

Расстреляйте крокодилов и плывите в водорота. Внутри есть закрытый люк в полу и подводный тоннель с запертой решеткой в конце — выход с уровня. Отыщите рычаг, который открывает люк в полу, и плывите туда. Руками откройте подводную дверь и вернитесь, чтобы набрать воздуха перед длинным тоннелем. Нырните и в конце тоннеля увидите комнату со стеной-зеркалом. В зеркале будет отражаться отверстие в потолке, через которое можно вылезти и подышать. При-



мерно прикиньте это расстояние от зеркала, нащупайте отверстие и всплывайте.

Вылезайте в коридор и в конце берите второй **Canopic Jar**. Откроется подводная решетка в здании с воротами. Возвращайтесь туда и плывите в подводный тоннель — уровень закончится, и вы окажетесь снова на **Temple of Karnak**.

Альтернативная точка входа:

Идите по проходу пока не увидите бассейн с островком в центре. Соедините **Sun Goddess** и **Sun Disk** в **Inventory** — получится **Sun Talisman** — и установите его в слот на островке. Три двери в комнате откроются. Левая дверь — ведет к секретам, Правая — к аптечке в нише, Дверь впереди — к выходу с уровня. Возьмите аптечку на дне бассейна и идите в левую дверь. Прыгайте в воду и берите патроны и аптечку. Подводный тоннель и дверь ведут к **Secret #30**, маленькой комнатке с арбалетом, патронами и аптечкой. Возвращайтесь к островку, используя шест и сделав сальто назад наверху. Возьмите спички.



Сбегайте за аптечкой за правой дверью и отправляйтесь в центральную дверь.

Заберитесь на вы-

ступ в центре и идите на руках до дальней стены, падайте, снова хватайтесь и забирайтесь в маленький лаз в стене. Расстреляйте летучих мышей и забирайтесь еще выше — на второй ярус здания. Прыгайте через дыру во втором ярусе и хватайтесь за край выступа в стене слева (кажется, что он наклонный и скользкий, но это не так). Убейте еще нескольких мышей и спускайтесь по платформам в комнату внизу. Возьмите аптечки, спички и патроны и следуйте по коридору к двум зеленым статуям — цепочка из трех уровней закончится.

Уровень 10. Tomb Of Semerkhet

На этом уровне вы столкнетесь с жуками **Morgue Beetles**. От этих тварей следует держаться как можно дальше. Набросившись целой колонией, они моментально съедают все здоровье. Кроме того, вам предстоит серия прыжков по веревкам. Выполнить это движение довольно сложно, действуйте следующим образом:

1. Нужно совсем остановиться, прекратить малейшие колебания (для этого заберитесь вверх по веревке и затем резко спуститесь

на самый кончик — Лара все равно не упадет, пока вы держите ☒).

2. Нужно точно выровняться (используйте курсорные клавиши, чтобы обе веревки совпали в одну линию). Только после этого можно максимально раскачиваться и прыгать.

3. В прыжке для дальности нажимайте и сразу отпускайте ■ — Лара вытянется и прыгнет чуть дальше (если не отпустить ■, то героиня, только схватившись за очередную веревку, сразу же спрыгнет с нее и упадет).

Расстреляйте вазы и возьмите аптечку и патроны. Скользите вниз в коридор с жуками. Бегите к центру и хватайтесь руками за рельефный потолок — это единственный способ спастись. Спрыгивайте на платформу на другом конце коридора. Скользите по шесту вниз, в следующую комнату, но не до самого нижнего уровня — там вас снова поджидают жуки. Делайте сальто назад с шеста, берите и зажигайте факел на одном из постаментов. Предполагается, что огнем можно будет отпугнуть жуков, так как вниз лезть все равно придется, чтобы открыть каменную дверь между статуями. Однако эти насекомые, похоже, не боятся даже огня. Кроме того, факел существенно стесняет ваши движения. Спрыгивайте вниз. Надо быстро нажать все три кнопки в узких отверстиях в стенах. Используйте следующую стратегию: бегите к любому отверстию, бросайте факел (больше он не понадобится), принимайте аптечку, чтобы здоровье было максимальным, и только после этого просовывайте руку в дырку в стене. После того как кнопка нажата (жу-



ки подъедят половину здоровья), сделайте сальто назад, сальто в сторону и бегите к следующему отверстию. Нажав таким образом все три кнопки (для удобства часто сохраняйтесь), прыгайте обратно на шест и карабкайтесь на уровень выше — каменная дверь теперь открыта. Внутри комнаты толкните красную дверь слева, прыгайте в дыру в полу и вы окажетесь в большом просторном зале с доской для какой-то настольной игры. Поиграть, разумеется, еще придется.

Прыгайте по диагонали на лестницу в западной стене, наверху идите на руках вправо и берите **Secret #31**, патроны и аптечку. Спускайтесь обратно вниз и бегите в один из двух широких арочных проходов комнаты (в потолке над одним из них запертая заслонка, а над другим — выступ, на который нужно забраться). Коридор ведет в комнату с собаками и тремя огненными ловушками. Выберите подходящий момент и по очереди нажимайте кнопки в каждом из отверстий ловушек пока нет огня (это не обязательно отключает пламя). Кнопка в правой ловушке отключает пламя в средней. В левой лежит аптечка. После этого откроется дверца в стене справа. Бегите в дверь.

Увидите подвальный с 6-ю аналогичными ловушками. Надо нажать на кнопки в каждом из 6 отверстий пока нет огня. Однако не все так страшно, как кажется. Во-первых, можно запросто ходить по центру котлованчика между ловушками — пламя не достает Лару. Во-вторых, дальняя левая ловушка выключена — с нее и начнем. Внутри найдите патроны. Пронумеруем ловушки: пусть L — на левой стороне, R — на правой стороне. 1, 2, 3 — по степени близости (1 — ближняя, 2 — средняя и 3 — дальняя). Тогда нажимайте кнопки в отверстиях в следующем порядке: L3, R3, R3, L1, R2, R1, L2. Кнопку за факелом R3 пришлось нажать два ра-

за, так как сначала Лара вытащила какую-то **Item** и только во второй раз нажала на выключатель. Некоторые кнопки отключают пламя в других отверстиях, другие — поднимают участки пола в предыдущей комнате. Выбирайтесь из ямы с ловушками и возвращайтесь по потолку на руках в предыдущую комнату. Забирайтесь по поднявшимся секциям пола наверх и прыгайте к центральной части с еще одной ловушкой в нише второго яруса. Выключите ее, и факелы в основании башни погаснут — можно будет сбегать вниз за артефактом **Rules of Senet** — это выбитые в камне правила игры в Сенет (так называется та самая настольная игра). Перед этим возьмите **Secret #32**, аптечку и патроны, в нише во внешней стороне стены второго яруса. Туда можно доползти по стене-лестнице.

Возвращайтесь в комнату с доской и фигурами и забирайтесь на противоположный балкончик над аркой — теперь заслонка открыта. Правила игры можно прочитать в **Inventory**. Могу только добавить, что у каждой из сторон есть три фишки. Бросается кубик (рычаг на стене) со значениями 0..4 (белые полосы), и можно ходить фишками, наступая на квадратик соответствующего цвета. Все фигурки надо довести до самой последней клетки доски. Если вы попадаете на клетку с рисунком, то получаете дополнительный ход. Несколько фишек могут стоять на одной клетке за исключением того случая, когда это предпоследняя клетка доски — тогда фишка, очередь которой ходить, выбивает фишку противника в самое начало. Все фишки должны попасть точно на последнюю клетку доски (при этом вы автоматически получаете дополнительный ход). Если на кубике выпадет больше или меньше, то можно ходить другими фишками. Если их больше нет, то фишка остается на месте, и вы пропускаете ход.

Для того чтобы собрать оставшиеся секреты на уровне, рекомендуется игру проиграть. Впрочем, скорее всего, так и будет, так как, даже выигрывая две фишки, я умудрился проиграть. В зависимости от результата партии у уровня есть две концовки.

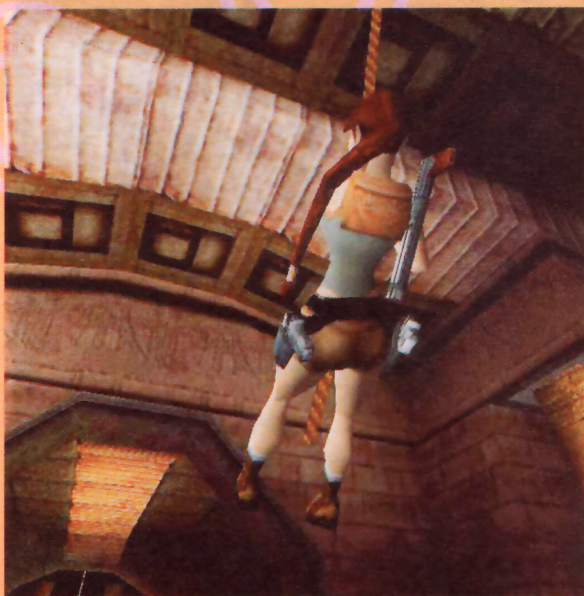
Проигрыш:

В полу холла открываются люки. Спускайтесь в один из них — они все ведут в одно помещение (например, в тот, что слева, недалеко от вашего балкончика). Скользите вниз и на третьем скате запрыгивайте на выступ впереди. Спускайтесь по шесту в комнату внизу и берите **Secret #33**, патроны и аптечку в амфорах. Возвращайтесь и скользите дальше вниз.



Спускайтесь по шесту. Вы в большой комнате с двумя веревками под потолком и двумя дверями внизу. Чтобы открыть их, нужно собрать артефакты **Cartouche Piece** (на другой стороне комнаты такой же шест — там вы бы оказались, воспользовавшись другими люками в полу).

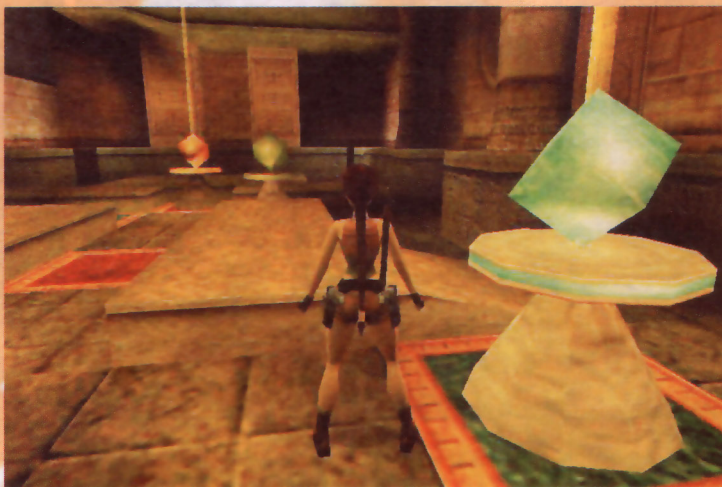
На уровень ниже вашего балкончика, справа, есть платформа с красными закрытыми дверями (или слева — в зависимости от того, в какой люк вы прыгнули) — за ними **Secret #34**, аптечка и патроны. А слева высоко в стене — дверной проем. Чтобы добраться туда, используйте веревки, только надо сильно раскачаться. Убейте собак и тяните конусооб-



разную тумбу к двум молотам в центре комнаты. Они разобьют ее, и вы получите **Cartouche Piece #1**.

Возвращайтесь в основную комнату и поднимайтесь по лестнице в дальней стене. Спрыгивайте на платформу слева и забирайтесь в маленький лаз в стене. Он ведет в еще одну комнату с молотами и тумбой. Снова расколите тумбу-орешек и возьмите **Cartouche Piece #2**. Соедините их в **Inventory** — получится **Ba Cartouche**. Можно спуститься в комнату, расстрелять собак и взять аптечки из амфор. Возвращайтесь в основную комнату и бегите к одной из дверей в центре. Она открывается **Ba Cartouche**. За ней будет третья тумба, в которой лежит **Ra Cartouche**. Ее также надо подтащить к паре молотов, но задачу усложняют факелы. С разбега прыгайте на рычаг у дальней стены — под весом Лары он опустится и отключит огненную дорожку на некоторое время. Бегите в дальний конец зала и поднимайтесь по одному из шестов вверх. Делайте сальто назад на платформу, сохранитесь и толкайте тумбу. Если вы не успеете и факелы снова загорятся, повторите процедуру. Выбраться из помещения можно через лаз в стене недалеко от рычага. Когда молоты разобьют конус, берите **Ra Cartouche** (он целый) и открывайте им оставшуюся дверь.

Вы окажетесь в большом помещении с колоннами и веревками. Появится огненный призрак — бегите от него вправо, вверх по наклонному скату. В комнате нажмите рычаг, который выпустит из ящика водного призрака. Они провзаимодействуют, и вода затушит огонь. Теперь



возвращайтесь ко входу в комнату и прыгайте по веревкам на другой конец. С последней веревки

прыгайте на платформу между колоннами и берите **Secret #35**, патроны. Возвращайтесь обратно на веревку, развернитесь и прыгайте по направлению к длинному коридору. Ваша задача — добраться по верхнему ярусу до колонны с шестом в конце. Забирайтесь по шесту наверх и прыгайте на рычаг в стене — под весом Лары он опустится и поднимет плиту под отверстием в стене. Снова прыгайте на колонну с шестом (не надо спрыгивать вниз и возвращаться к веревкам) и забирайтесь наверх. Выход с уровня недалеко, туда ведет темный коридор через пролет в противоположной стене, но если вы хотите взять очередной секрет, то становитесь на плиту и вытаскивайте из отверстия в стене деревяшку (однако помните, что потом придется снова прыгать по веревкам до колонны с шестом). Слезайте вниз, бегите к факелу в центре зала с колоннами и веревками и зажигайте деревяшку. Возвращайтесь и зажигайте факелы на стенах по обе стороны от входа в комнату с шестом — откроется люк в полу за вами. Не выбрасывайте факел и спускайтесь в люк.

Прыгайте через ловушку с лезвиями в коридоре — он ведет в подвальчик с **Secret #36**, патронами и аптечкой. Пока вы собираете трофеи, помещение наводнится полчищами жуков, а в коридоре откроется люк в полу. Уносите ноги — бестии будут преследовать вас до самого конца коридора.

Снова проделайте весь путь по веревкам до колонны с шестом и забирайтесь наверх. Прыгайте на противоположную сторону, к проему в стене. Наверху развернитесь и прыгайте на рычаг — под весом

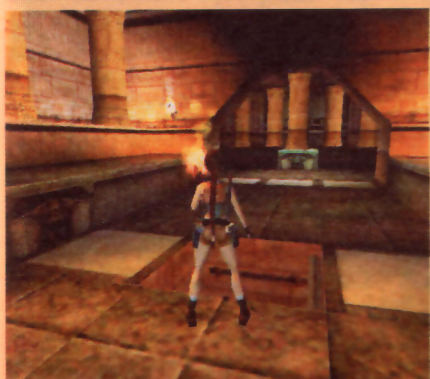
Лары он сработает, и по ходу движения поднимется колонна. Забирайтесь на нее. Перед тем как бежать в коридор, чтобы вскоре закончить уровень, подтянитесь в дыру в потолке и возьмите **Secret #37**, аптечку и патроны. Лара попадает на **Guardian of Semerkhet**.

Выигрыш:

В этом случае некоторые клетки доски превращаются в колонны. По ним можно перепрыгнуть на другую сторону комнаты. Спускайтесь по лестнице и идите в дверь. Расстреляйте собак и возьмите патроны в амфорах. Прыгайте в яму и бегите по коридору — сверху начнут сыпаться жуки. Поднимайтесь по шесту, берите аптечку и бегите через холл с зеркалами и застывшими собаками к еще одному шесту в конце. Наверху двигайте фишки из игры на соответствующие им по цвету клетки — в комнате с зеркалами откроется люк под саркофагом и оживут собаки. Спускайтесь по шесту обратно вниз, расстреляйте собак и прыгайте в яму под саркофагом. Ползите в проход и в конце идите в комнату (это та же комната, в которую приведет коридор в случае проигрыша настольной игры) — уровень закончится. Лара отправляется на **Guardian of Semerkhet**.

Уровень 11. Guardian Of Semerkhet

Прыгайте в яму. В коридоре бегите через ловушки с лезвиями и скользите в комнату с макетом карты. В одно из отверстий в стене можно забраться. Там же увидите лаз справа — ползите в него. Вы окажетесь в большой комнате, сплошь напичканной ловушками-лезвиями. Без того, чтобы не наступить на лезвие, буквально и шагу нельзя сделать. Ваша задача — добраться до артефакта на дру-



руйтесь делать кувырок в конце на бегу ($\triangle + R2 + \square$), хотя мне не понадобилось выполнять это движение. Как только вы окажетесь за дверью, продолжайте бежать и останавливайтесь только в конце платформы.

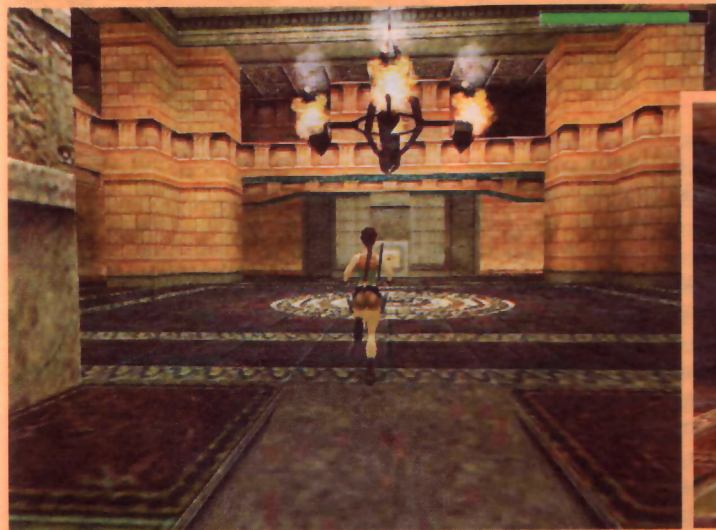
Пьедестал, на котором лежит **Golden Vraeus**, также сплошь утыкан ловушками. Подберитесь к нему с обратной стороны и возьмите артефакт. Возвращайтесь ко входу в комнату, перепрыгивая через ловушки в полу, и выбирайтесь обратно в коридор. В комнате с макетом карты вставьте добытый артефакт в слот и возьмите **Guardian Key**, который появится на карте.

Вставьте его в слот в стене — он откроет люк в полу. Спускайтесь и скользите в следующее помещение.

Ларе придется на время стать заправским тореро и использовать мощь довольно милого и неуклюжего бычка в своих целях. Своим лбом бык будет пробивать для Лары дубовые двери, если, конечно, вовремя отскочить. В левом конце коридора

как раз есть одна такая дверь.

Запомните лаз в верхней части стены недалеко от того места, где вы приземлились. Можно, цепляясь за потолок, пройти на руках от угла коридора до этого места, повернуться к стене, отпустить руки и снова схватиться за край выступа, подтянуться и залезть в проход. Он ведет в комнату с огненными ловушками и **Secret #38**, патронами. В отверстиях некоторых ловушек также есть патроны. Возвращайтесь в коридор и бегите к двери в правом дальнем конце. Дергайте за рычаг, чтобы выпустить быка... если только он вас уже не опередил. Двигайтесь далее по новому проходу — он заканчивается помещением с отверстием в стене. Возьмите там полено. Сбегайте до платформы с факелом (оттуда вы шли на руках по потолку) и зажгите полено. Возвращайтесь обратно в комнату и зажигайте чаши в стенах — откроется дверь и можно будет взять **Secret #39**, аптечку и патроны. В комнате полно ловушек, так что будьте осторожны и старайтесь держаться стен. Возвращайтесь в коридор и бегите в другой его конец — к запертой на засов двери, недалеко от которой вы приземлились. Бык разгонится и разобьет дверь. Бегите в большой зал с люстрой и проделайте точно такой же трюк с быком, направив его по очереди в





каждую из трех колонн с изображением глаза. В дальней стене откроется пара ворот. Правые ведут к **Secret #40**, патронам и аптечке, а левые — к лестнице и выходу с уровня.

Уровень 12. Desert Railroad

Лара находится в поезде, во втором вагоне от паровоза. Ваша задача — добраться до конца состава, взять фомку, вернуться во второй вагон и отцепить оставшиеся вагоны. По ходу придется иметь дело с красными ниндзя, много прыгать по крышам, а также разламывать фомкой ящики с секретами. В некоторых местах при прыжке следует использовать старую TR-хитрость: нажимать **■**. При этом Лара, пригнувшись в полете, сможет плавно приземлиться даже в самых упрямых дверных косяках.

Откройте рычагом дверь вагона (второй рычаг сломан — нужна фомка). В пассажирском вагоне расстреляйте ящики и возьмите патроны и аптечки (чтобы расстрелять маленькие ящики, надо присесть). Убейте ниндзя в конце и прыгайте на пустую платформу. Расправьтесь с другим ниндзя и забирайтесь на крышу следующего вагона (по обе стороны от двери-лестницы). Из люков на крыше вылезут еще двое ниндзя. Внутри каждого вагона вас поджидают еще по одному. Возьмите патроны из ящиков и запомните кучу деревянных контейнеров в последнем из двух вагонов — один из них взламывается фомкой. Внутри находится **Secret #42** — гранатомет и патроны к нему.

Крытый синим брезентом вагон можно обойти по борту на руках. На крыше последнего вагона убейте еще одного ниндзя и свешивайтесь на руках в конце поезда. Падайте, снова хватайтесь и залезайте в дверцу — это **Secret #41**, ап-



течка и патроны. Чтобы выбраться обратно на крышу, снова повисните на руках снаружи и поднимайтесь по лестнице справа. В правом борту вагона также есть поручни и отверстие. Спускайтесь туда и берите патроны и фомку. Открывайте новым инструментом дверь и прыгайте на предыдущий вагон — теперь надо вернуться в начало поезда, по пути прихватив секрет из контейнера. Через платформу с брезентом теперь можно просто перелезть. Прыгайте оттуда в следующий вагон нажав **■**, иначе Лара ударится головой и попадет под колеса поезда. В том вагоне, где начался уровень, вставьте фомку в слот для рычага — состав отцепится, и откроется дверь к паровозу. Взломайте контейнер рядом и возьмите **Secret #43**, аптечку. Уровень закончится, когда вы подойдете к двери.

Уровень 13. Alexandria

Бегите на площадь и идите в дверь здания с колоннами. После разговора с работодателем Лары исследуйте его библиотеку. Возьмите патроны, спички на пьедестале и на полу. Выходите на балкон и расстреливайте снайпера на крыше слева и еще одного араба сзади. Прыгайте оттуда на соседнее здание с черепичной кровлей и хватайтесь руками. Теперь Лара может обогнуть на руках угол здания и повиснуть на его фасаде. Падайте и хватайтесь за рычаг на стене. Он опустится под весом Лары и откроет нишу



внутри черепичного здания — **Secret #44**, патроны.

Можно исследовать другие здания, но ничего интересного, кроме мотоцикла, запертого в гараже за домом работодателя, вы не найдете. Возвращайтесь к домику с черепичной крышей. Улочка ведет к выходу с уровня.

Уровень 14. Coastal Ruins

Вам придется по несколько раз перемещаться между этим и следующим уровнем, разгадывая причудливую логическую цепочку сюжета. Каждый переход описан своей точкой входа.





Основная точка входа:

Идите по улице с пальмами и поворачивайте в арку справа. Расстреляйте забитый досками проход с надписью "Egyptian Adventure" и идите внутрь. В развлекательном комплексе есть несколько комнат: центральная с пирамидой, еще одна с игровым автоматом и корзиной, зеркальная комната и тир. В центре за решеткой лежит ключ, который вы должны достать.

Сначала расстреляйте еще один забитый досками вход и идите в зеркальную комнату. Вся дальняя стена представляет собой зеркало, в котором отражаются предметы, невидимые в реальности. На самом деле весь пол комнаты утыкан шипами, а в дальнем углу лежит арбалет. Прыгайте с лестницы через невидимые шипы как можно дальше по направлению к центру. Идите к зеркалу и прыгайте вдоль него через яму с "шипам". Берите арбалет и возвращайтесь тем же путем обратно.

В зале с пирамидой, прицельтесь в арбалет и приготовьтесь к стрельбе (прицел активируется клавишей **L1**, а **L2**, **R2** — приближение и удаление). Скользите вниз по спуску в комнату-тир. У вас будет очень немного времени, прежде чем поднявшаяся платформа снова опустится и вы упадете. Вы должны успеть поразить все 9 целей из арбалета с прицелом. Не обязательно попадать в центр мишени, достаточно выстрелить между двумя соседними — рассыпятся обе. Труднее всего снять три верхние мишени — старайтесь целиться в основание платформы, на которой они стоят. От того, успеете ли вы поразить все мишени или нет, зависит ваша жизнь — весь пол в комнате утыкан шипами. Если все 9 целей будут поражены, то шипы не сработают. Еще один способ уничтожить все мишени — взять гранатомет, зарядить его супер-патронами, под-



прыгнуть и выстрелить в прыжке. Когда Лара окажется на полу, возьмите жетон **Token** и выбирайтесь из тира через отверстие в левой стене.

Бегите в комнату с игровым аппаратом. Опустите жетон, и из корзины поднимется веревка. Забирайтесь наверх и берите кусок палки от сломанной щетки. Фомкой выбейте левый крюк из стены и присоедините его к палке — получится палка с крючком на конце. Спускайтесь, бегите к решетке в центре развлекательного комплекса и доставайте палкой ключи.

Следуйте дальше по улице и в арку справа в конце. Нырните и вылезайте на платформе. Прыгайте по диагонали и хватайтесь за выступ в стене. Подтягивайтесь и ползите в проход. Забирайтесь по лестнице, и вскоре вы окажетесь перед развалинами Замка.

Не прыгайте в воду, вместо этого обегите холм слева и идите в каменную арку (слева подвешен бульжник на канате) — появятся два скелета. Забирайтесь на выступ и расстреливайте их из арбалета с прицелом. При точном попадании в голову скелет перестает ориентироваться и становится безвредным. Другой способ — взорвать их из гранатомета. Забирайтесь вверх по каменным ступеням, прыгайте по платформам, берите аптечку и патроны на самом высоком выступе и отправляйтесь на противоположную сторону. В глубине за углом вы найдете калитку. Ис-

пользуйте ключи из развлекательного комплекса, и она откроется. Тоннель ведет в **Catacombs**.

Альтернативная точка входа 1:

Спускайтесь в котлован с подвешенным на веревке камнем. Возьмите деревяшку у костра, зажгите ее и подпалите свисающую часть веревки (для этого надо подпрыгнуть). Камень свалится и откроет лаз в стене. Ползите в проход. Откройте калитку фомкой — тоннель ведет в **Catacombs**, в Альтернативную точку входа 1.

Альтернативная точка входа 2:

Возвращайтесь в котлован с камнем и выбирайтесь из него по лестнице в стене. Снова прыгайте по каменным ступеням наверх и отправляйтесь к верхнему входу в катакомбы через открытую ключом калитку в **Catacombs**, Альтернативную точку входа 2.

Альтернативная точка входа 3:

Убейте скелета и открывайте калитку фомкой. Бегите по каменной тропинке и в конце перепрыгивайте на зеленый берег (в воду прыгать не надо — унесет течением). Продолайте весь путь до верхнего входа в катакомбы (к калитке, которую вы открыли ключом). Лара снова попадет на уровень **Catacombs** в Альтернативную точку входа 3.

Альтернативная точка входа 4:

Вылезайте из воды и бегите к зданию с мозаикой. Посмотрите вверх и увидите лестницу, на которую можно запрыгнуть. Поднимайтесь, бегите к воде и ныряйте. Плывайте за камнями и ищите подводный тоннель справа. Плывайте в тоннель, пока не заметите водоросли с левой стороны. Поверните и плывите в том направлении, которое указывают вьющиеся водоросли, и Лара окажется на уровне **Temple of Isis**.



Уровень 15. Catacombs

Основная точка входа:

Бегите до конца коридора и нажимайте белую плиту в стене. Поднимется коричневая плита на нижнем ярусе катакомб. Тем же путем возвращайтесь на предыдущий уровень в Альтернативную точку входа 1.

Альтернативная точка входа 1:

Бегите до конца коридора и двигайте колонну на поднявшуюся коричневую плиту в полу. Возвращайтесь на предыдущий уровень тем же путем в Альтернативную точку входа 2.

Альтернативная точка входа 2:

Толкайте колонну рядом с белой плитой в стене в другой конец коридора, на квадрат в полу. Появится белое привидение, и откроется каменная дверца. Бегите в проход и у ямы с шестом поверните направо. Привидение будет вас преследовать до тех пор, пока вы не найдете маленькую статуэтку богини с крыльями в следующей комнате — тогда оно исчезнет.

Вернитесь к яме с шестом и спускайтесь вниз. Идите в дверь и дергайте за рычаг — каменная секция поднимется и откроет большой зал с двумя веревками. Прыгайте по веревкам на платформу впереди. Перед тем как спрыгивать с последней веревки на платформу, разворачивайтесь к стене, раскачивайтесь, прыгайте и хватайтесь за лаз. Ползите в проход за **Secret #45**, патронами, спичками и аптечкой. Возвращайтесь на веревку и далее на платформу.

Бегите вперед, падайте в дыру и хватайтесь за стену-лестницу. Спускайтесь. Забирайтесь в проход в стене над кучей



песка справа и берите патроны. Плывите и выбирайтесь на каменную платформу. Прыгайте к рычагу в углу

комнаты — он выдвинет несколько следующих каменных секций. Прыгайте по ним к платформе под рифленой балкой в потолке. Расстреляйте всех скелетов, цепляйтесь руками за потолок и переходите на другую сторону комнаты, к рычагу — он поднимет следующие несколько каменных секций. Появится привидение — прыгайте в воду и плывите к противоположной стене, в подводный грот. Там находится статуя с крыльями, при помощи которой вы снова избавитесь от призрака. Снова вылезайте из воды у стены и прыгайте через центральную площадку в дальней части комнаты. По поднятым вторым рычагам выступам перепрыгивайте в тоннель в углу, повисните и идите на руках. Не отпуская (X), обогните угол тоннеля и идите дальше, до платформы с амфорами.

Вы окажетесь в просторном помещении высоко над землей. При помощи веревки перепрыгивайте на платформу в центре и берите с пьедестала **Trident #1**. Для того чтобы побыстрее разделаться со скелетами в этой комнате, используйте гранатомет (они будут периодически появляться и атаковать). На выступе над одной из арок лежит аптечка. Поднимайтесь по лестнице в левой стене, в глубине зала, за беседкой. Наверху расстреляйте еще одного скелета и возьмите **Trident #2**. Карбакайтесь по шесту наверх.

При вашем приближении откроется дверь — вы снова окажетесь рядом с ямой с шестом в самом начале уровня.

Спускайтесь по шесту вниз, в зал с веревками. Прыгайте с разбега на стену-лестницу справа и спускайтесь. Расстреляйте скелетов. Забирайтесь по лестнице в проход в стене рядом с лужей и идите в каменный коридор (дверной проем прямо по ходу в самом конце — лифт, который ведет к **Secret #46** — аптечка и патроны). Идите в левую комнату. Убейте скелета и

найдите еще одного в арке с амфорами. Он лежит прямо под лестницей. Перепрыгните через него и забирайтесь на второй ярус лабиринтообразного помещения. Далеко впереди, наверху, виднеется ниша в башне с третьим **Trident**. Прыгайте по стенам в этом направлении, по пути убивая скелетов. В конце забирайтесь по лестнице и берите **Trident #3**. В нише рядом лежат аптечка и патроны.

Теперь прыгайте по платформам самого верхнего яруса к башне далеко впереди, рядом с которой висит веревка (если вы еще не успели взять секрет **#46** в лифте, то сделайте это сейчас и возвращайтесь на верхний ярус). Подстрелите еще одного скелета и перепрыгивайте на платформу рядом с башней. Чуть дальше в правой стене — запертая дверь с **Secret #48**, патронами и аптечкой. Чтобы открыть ее, прыгайте в башню и забирайтесь по шесту наверх. В конце каменного коридора возьмите с постамента **Trident #4** и расстреляйте оживших скелетов. Лестница в глубине прохода — выход с уровня, но перед этим расстреляйте все косточки в коридоре (не скелетов, а косточки — их 5) — тогда откроется люк в углу рядом с постаментом с **Secret #47**, патронами. Прыгайте в люк — откроется дверь с последним секретом уровня внизу, которую я упомянул выше. Лара отправляется на предыдущий уровень в Альтернативную точку входа 3.

Альтернативная точка входа 3:

Вы снова в той же комнате, что и прежде. Спускайтесь по шесту в зал с веревками и далее на самый нижний уровень. Бегите к знакомой луже и в центральную арку. Поднимайтесь по ступенькам в открывшийся проход — героиня попадет на следующий уровень **Temple of Poseidon**.

e@shop

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

HTTP://WWW.E-SHOP.RU

Заказ по интернету:

http://www.e-shop.ru

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
по Московской области \$5- \$9
Представительство в Санкт - Петербурге:
(812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

 (PAL) WCW Mayhem Бои без правил	\$43.99	 (PAL) 40 Winks Аркадная брошюра	\$43.99	 (PAL) Ape Escape Безумно красивая аркада	\$32.99
 (PAL) Caesars Palace Электронное казино	\$9.99	 (PAL) Disc World 2 Квест	\$9.99	 (PAL) Mulan Story Приключенная по мотивам мультфильма	\$34.99
 (PAL) NBA'98 Баскетбол	\$9.99	 (PAL) NHL'98 Хоккей	\$19.99	 (PAL) Power Boat Гонки на катерах	\$11.99
 (PAL) Rosco McQueen Трехмерная аркада от третьего лица	\$15.99	 (US) Coolboarders 2 Сноубординг Для Sony PlayStation NTSC	\$9.99	 (US) Croc Трехмерная брошюра Для Sony PlayStation NTSC	\$13.99
 (US) Gex Enter the Gecko Брошюра с фантастической графикой. Для Sony PlayStation NTSC	\$19.99	 (US) Grand Theft Auto Симулятор уличной автомобильной гонимости Для Sony PlayStation NTSC	\$25.99	 (US) Hercules Приключения Геракла Для Sony PlayStation NTSC	\$25.99
 (US) Jet Moto 2 Гонки на водных мотоциклах. Для Sony PlayStation NTSC	\$19.99	 (US) Nuclear Strike Стрельба на вертолетах. Для Sony PlayStation NTSC	\$25.99	 (US) Pandemonium 2 Трехмерная аркада Для Sony PlayStation NTSC	\$19.99
 (US) Rage Racer Гонки на спортивных машинах. Для Sony PlayStation NTSC	\$22.99	 (US) Resident Evil 2 Супер-игра в жанре ужасов. Для Sony PlayStation NTSC	\$19.99	 (US) The Lost World: Jurassic Park Брошюра по мотивам фильма. Для Sony PlayStation NTSC	\$25.99
 (US) V-Rally Самые красивые разгнанные гонки	\$19.99	 Control Pad Джойстик стандартный	\$15.99	 Multi Tap Расширение для одновременного подключения 4-х джойстиков	\$44.99
 15-Block Memory Card (Blue) Карта памяти	\$23.99	 Concept 4 Racing Wheel Рулевое управление с подлокотниками	\$89.99	 Dual Shock Аналоговый джойстик с отдачей	\$43.99

Заказы по телефону 0061 от 0001 с оплатой он-лайн принимаются

Внимание! Супер-предложение: только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

TONY HAWK PRO SCATER

Склад: Woodland Hills

Очки за видеопленки: 5 000 очков, найти 5 коробок, собрать буквы S-K-A-T-E, найти спрятанную пленку, набрать 15 000 очков.

Зона больше благоприятствует скейтерам по вертикали (**vert skaters**).

Склад — это полигон для достижения мастерства в катании. Поскольку это первый уровень, все цели легко достижимы. Даже если вы соберете их всех, то не стоит слишком зазнаваться и брезговать этой зоной — это идеальное место для того, чтобы вернуться и попрактиковать новые движения и комбинации.

Пять коробок.

Чтобы найти первую кучу коробок, направляйтесь от вашего исходного положения направо. Вломитесь в находящееся недалеко окно и идите к полутрубе. Вторым комплект коробок находится на карнизе, напротив правой стены. Обогните стену, потом налево, и вы увидите третий набор коробок. Продолжайте двигаться налево вдоль стены, обогните лужу (или двигайтесь сквозь нее), и вы увидите четвертый набор коробок на приподнятой платформе в углу. Далее обогните угол и приблизьтесь к трамплину, расположенному около забора. Направьте игрока на трамплин и как следует разгонитесь, чтобы получить пятый комплект коробок.

S — С самого начала уровня влетайте в окно впереди и скатывайтесь по склону. Сверните налево за железной дорогой, и



вы увидите небольшое возвышение с плавающей в воздухе буквой S.

K — После того как заберете S, сверните направо, и увидите над задней стенкой четверть трубы (**quarterpipe**).

A — Поищите A над такси, утыканным досками.

T — T парит над полутрубой. Достать ее, прыгая с трубы, невозможно, как бы высоко вы не добивались. Вместо этого попробуйте долезть до нее, прыгая по соседним трамплинам.

E — Катитесь к вертикальному трамплину (**vert ramp**) около проволочного забора к начальному заезду. Нажмите вперед, чтобы выйти на трамплин и забрать E.

Спрятанная пленка: Секретная пленка находится внутри подвесной стеклянной комнаты над полутрубой склада. Один из



наиболее простых способов достать ее — проломиться сквозь стеклянную стену справа от вашего изначального местонахождения. Нажмите ⊗, когда будете спускаться по наклонной поверхности, чтобы прыгнуть повыше, когда отпустите кнопку. В то время как вы скатываетесь вниз, двигайтесь немного правее и прыгните. При хорошем расчете пленка будет вашей.

Дополнительные очки:

Переворот — просто крутанитесь в воздухе над полутрубой склада.

Секретная комната — вломитесь в стеклянную комнату, где находится спрятанная пленка. К завоеванным вами очкам за текущий трюк добавится солидный бонус.

Рельсы — прокатитесь по большей части длинного рельса в центре хранилища.

Прыжок у лужи — прыгните на трамплин около лужи.



Переход — двигайтесь вперед, чтобы пройти сквозь разлом в задней стене, который находится около коробок.

Школа: Майами

Очки за видеопленки: 7 500 очков, проехать по пяти столам, собрать буквы S-K-A-T-E, найти спрятанную пленку, набрать 25 000 очков.

Зона больше благоприятствует обоим видам скейтеров.

Тайная мечта каждого скейлера — классная комната в школе. Школа — довольно разнообразный маршрут, украшенный двумя бассейнами и объектом, похожим на полутрубу для vert скейтеров. Для обычных же скейтеров тут полно открытого пространства и рельсообразных дорожек.

Пять столов: Сразу сверните влево от исходного склона, и первый стол предстанет перед вашими глазами между кирпичными контейнерами. Двигайтесь вниз по длинной лестнице напротив спортивного зала к просторной зоне. В самом конце ступеней резко поверните налево, чтобы найти второй стол. Двигайтесь в том же направлении через мостик, и вы найдете третий. Направьте траекторию движения слегка вправо, так, чтобы все еще находились на открытом пространстве. Четвертый стол будет в начале длинной vert зоны. После того как вы проедете по нему, поезжайте дальше к двум бассейнам. Двигайтесь мимо левой стены — этот путь приведет вас к последнему столу.

S — Спрыгните с своей начальной точки и двигайтесь к ступеням. Над перилами будет висеть S.

K — После того как съедете по перилам, двигайтесь по темно-коричневому возвышению к трамплину с буквой K над ним.



A — А парит над одной из длинных рельсообразных дорожек в зоне для обычного (прямого) катания в конце лестницы.

T — Т висит между открытым пространством и бассейнами в зоне для vert скейтеров.

E — Между двумя бассейнами есть металлический рельс с E.

Спрятанная пленка: Катитесь направо от исходной точки и двигайтесь к трамплину за задней аллеей. Таким образом вы попадете на крышу спортзала. Найдите деревянную дорожку, которая заканчивается за краем крыши, и скатитесь по ней, чтобы попасть на длинный склон, в конце которого лежит спрятанная пленка.

Дополнительные очки:

Gimme Gap — спрыгните с начальной точки и прокатитесь по контейнеру для растений, который ударите снизу.

Контейнеры для растений — Прыгая с одного

цементного контейнера на другой, вы можете получить по 100 очков. Если вы проедете по четырем контейнерам подряд, то у вас есть шанс приобрести до 10 000 очков.

Переход с рельса на рельс — На возвышении около лестницы наскочите на рельс, а потом отпрыгните к кирпичной стене и прокатитесь по ней. То же самое можно проделать, сначала прыгая на стену, а потом на рельс.

Рельс у мусорного бака — На задней аллее около трамплинов, которые ведут на крышу спортзала, есть две деревянные доски, приставленные к нескольким мусорным бакам. Сначала прокатитесь по первой, потом спрыгните ко второй и скатитесь по ней тоже.

Мусор — В конце задней аллеи одиноко валяется мусорный бак. Перепрыгните через него.

Рельс на площадке — На открытом пространстве в конце лестницы находится большая стена, изрисованная





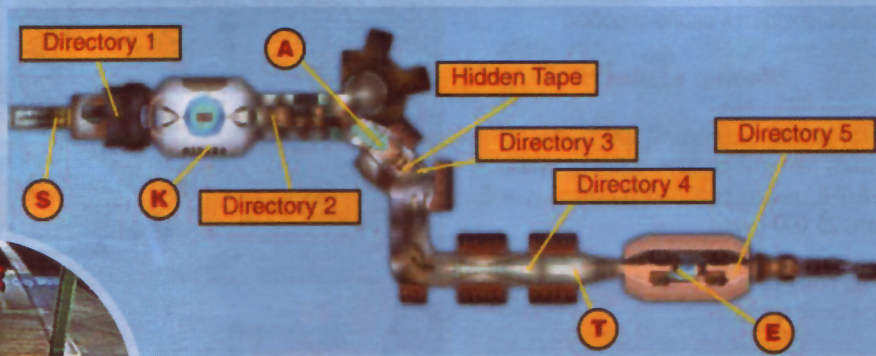
графитти. Как следует разогнитесь, оттолкнитесь от одного из отвесных краев возвышения с любой его стороны. Двигайтесь по всему пути, и вы получите бонус.

Мини-гар — На открытом пространстве есть два места перед стеной, которые могут стать конечной и начальной точками для трюка. Оттолкнитесь от одного и приземлитесь на другом, и вы получите вознаграждение.

Торговый центр: Нью-Йорк

Очки за видеопленки: 10 000 очков, уничтожить 5 стенов, собрать буквы S-K-A-T-E, найти спрятанную пленку, набрать 30 000 очков.

Зона больше благоприятствует обычным скейтерам.



Какой скейтерист, бывая в большом торговом центре, не сокрушался в душе над гладкими полами, ступеньками и перилами, которые пропадают без дела?

Именно тут обычному уличному скейтеру представится возможность испытать все трюки, которым он научился.

Пять информационных стенов: Влетев через вход и разбив стекло, двигайтесь к эскалатору, чтобы попасть к первому стенду. Прыгните с карниза вперед и двигайтесь в другой конец супермаркета, пока не увидите еще один эскалатор слева. Поднимитесь и найдите второй стенд. Спрыгните на уровень ниже и двигайтесь вдоль левой стены, чтобы найти третий. Продолжайте свой путь к концу магазина, и четвертый стенд вы найдете перед двумя пересекающимися рельсовыми арками. Последний стенд находится в конце внешней части магазина.

S — S находится на перилах слева за вторым возвышением стены.

K — После того как заберете S, оставайтесь на том же этаже, и найдете K в правом крыле магазина, парящую сразу за каким-то кустом.

A — A находится на левом рельсе, который подвешен над бассейном на нижнем этаже.

T — T лежит у нижнего рельса около выхода во внешнюю часть супермаркета.

E — Выезжайте наружу, чтобы найти E, возлежащую рядом с очередным бассейном.

Спрятанная пленка: Спрятанная пленка висит высоко над большим бассейном первого этажа между двумя столь же высоко подвешенными рельсами. После того как войдете в супермаркет, держитесь правой стороны. За кустом, где лежала K,





есть балкончик с монитором, изображающий красный автомобиль. В самом конце балкона есть трамплин. Чтобы допрыгнуть до верхнего рельса, попробуйте держать индикатор силы в желтой зоне, оттолкнитесь от трамплина, будучи чуть левее (в сторону висящей в воздухе бонусовой иконки), и в последний момент прыгайте. Прокатитесь по рельсу практически до самого его конца, но не забудьте, что вам нужно подпрыгнуть, чтобы взять пленку.

Дополнительные очки:

Кафетерий — Прокатитесь вдоль рельса у **Trash Core Cafe** (его можно выделить среди других заведений по характерной зеленой мебели).

Рельсовое комбо — Когда вы подниметесь по первому эскалатору, то увидите два флагштока, свисающих с левого и правого карнизов. Проедьте по ним, а потом спрыгните на то, что увидите снизу. Если скомбинировать его с кафетерием и парой других трюков, вы получите неизменно крупный бонус.

Фонтан — Сзади первого и второго информационных отделов есть трамплин, который ведет к дыре в большом фонтане. Если же вы при этом еще справитесь за одну попытку со всеми трамплинами между двумя отделами, то эти очки удвоятся.

Большой прыжок — Поднимитесь на второй эскалаторе и прыгните через стену.

Спуск по ступеням — Вместо того чтобы спрыгивать с эскалатора, спуститесь по

двум ступенькам слева от второго эскалатора.

Пригород: Миннеаполис

Очки за видеопленки: **15 000** очков, сломать пять знаков "кататься запрещено", собрать буквы **S-K-A-T-E**, найти спрятанную пленку, набрать **40 000** очков.

Зона больше благоприятствует скейтерам по вертикали (**vert skaters**).

Известный каждому буржую, город Миннеаполис поразит игрока своей антискейтерским шовинизмом. Это один из самых

разнообразных уровней в игре: тут есть и неожиданные обрывы ремонтирующейся дороги, и ошавевшие водители, да и вообще, атмосфера довольно экстремальная.

Пять знаков "кататься запрещено": От исходной позиции двигайтесь прямо, пока не упретесь в территорию с фонтанами — тут-то, слева, и будет первый знак. Уничтожьте его и двигайтесь налево, чтобы найти возвышающийся склон, который заканчивается вторым знаком. С верха склона катитесь налево, заберитесь на возвышение у стены. Там вас будет ждать третий знак. Спуститесь с другой стороны и еще раз сверните налево. Четвертый знак будет на противоположной стороне улицы. Далее просто поезжайте по улице, не забывая уклоняться от такси, и наткнетесь на пятый знак.

S — Если проехать прямо от исходной точки, то **S** можно увидеть высоко над улицей справа. Используя первый трамплин справа, прыгните на карниз неподалеку. Потом прыгните с трамплина и скатитесь по рельсу. С помощью еще одного прыжка с рельса вы раздобудете себе **S**.

K — После всех злоключений с **S** достать **K** будет очень просто — она висит в парке с фонтанами.

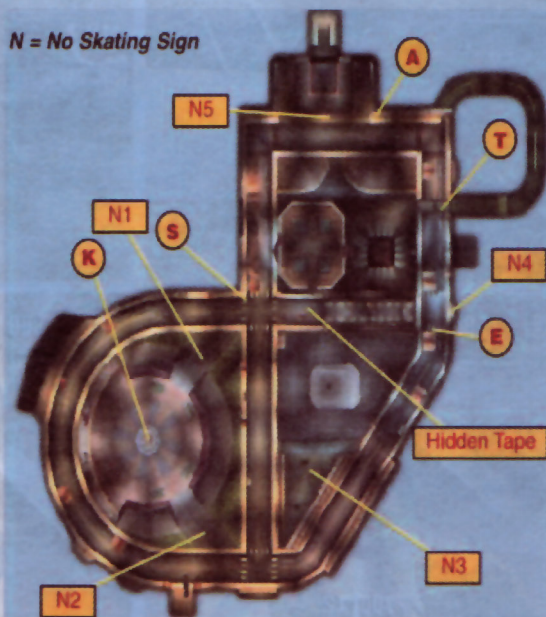
A — **A** лежит около подъезда для фургонов, и достать ее не так сложно.

T — Помните место, где была **A**? Теперь там же вломитесь сквозь стекло. Двигайтесь по коридору, пока не доедете до **T**.





N = No Skating Sign



Е — Е тоже не так трудно достать, она недалеко от **Т** и **А**. Просто воспользуйтесь трамплинами, чтобы запрыгнуть на трубу, на которой она находится.

Спрятанная пленка: Вернитесь к тому месту, где пробились сквозь стекло. Коридор, где вы взяли **Т**, ведет на крышу здания. Двигайтесь к возвышению на крышу с четырьмя фонарями. Не забудьте, что с одной стороны постройки склона нет. С противоположного этой стороне конца здания есть трамплин, который ведет к другому дому. Между двумя зданиями и спрятана пленка.

Дополнительные очки:

Kicker gap — Этот трюк можно выполнить при помощи двух наклонов, находящихся прямо у старта.

Kicker — Скомбинируйте предыдущий прием с проездом по карнизу.

Kicker 2 Street — Находясь в исходной позиции, вы увидите два трамплина, которые позволят вам прыгнуть через высокий карниз. Возьмите эту высоту.

Слабый прыжок — Его выполняют, перепрыгивая через узкий участок возвышения, на котором находится знак "кататься запрещено".

Крутой прыжок — Тот же прыжок, что и выше, но через более сложный участок трамплина.

Переход с рельса на рельс — Около вышеупомянутого сложного участка трам-

плина есть наклон, идущий вверх и вниз и заканчивающийся с обеих концов металлическим рельсом. Прыгните на него, потом прыгните к следующему и прокатитесь по второму.

Автомобиль — Когда такси движется прямо на вас, прыгните, а потом нажмите **▲**.

Wimpy Gap — Выпрыгните с территории с фонтанами, используя один из нескольких прикрытых рельсом трамплинов.

T 2 T Gap — Воспользуйтесь подъездом для грузовиков, чтобы разбить окно.

С крыши на крышу — Эти очки можно получить, если воспользоваться указаниями для поиска спрятанной пленки.

Вход в секретный тоннель — Воспользуйтесь трамплином с **Т**, чтобы добиться этих очков.





Downhill Jam: Phoenix

Очки за видеопленки: 20 000 очков, открыть пять клапанов, собрать буквы S-K-A-T-E, найти спрятанную пленку, получить 40 000 очков.

Зона больше благоприятствует обычным скейтерам (street).

Это ключевой уровень в игре. Хотя он и выглядит как площадка для vert скейтеров, большое количество трамплинов и наклонов лишь быстрее приведет вас к финишу. Собрать буквы SKATE и найти спрятанную пленку будет значительно легче уличному скейтеру.

Пять клапанов: Прямо в начале уровня вы увидите пучок труб, выходящий из наклонной поверхности. Прыгните на платформу и прокатитесь до конца одной из этих труб, откройте первый клапан. Почти сразу же вашему взору откроется еще пара труб, идущих от небольшого трамплинчика. На трубы внимания обращать не стоит, но вот за маленьким трамплином вы найдете второй трамплин с

вентилем посередине. Напротив полутрубы вы увидите заезд, ведущий к трубе на уровне выше, над полутрубой. Прокатитесь по ним, чтобы открутить третий. Невдалеке за трубой находится слабый спуск с тонким желтым трамплином в конце. С этого трамплина подпрыгните вверх на отвесную стену — там будет четвертый клапан. Пятый клапан подсоединен к стене на склоне около финиша. Подпрыгните вдоль стены, чтобы достать до него.

S — Наедьте на первый трамплин с оранжевыми стрелками, направляясь немножко левее, чтобы достать S.

K — Прямо перед полутрубой и немного правее находится трамплин, из которого выходят две трубы. Подпрыгните и прокатитесь по одной из труб, чтобы достать K.

A — A висит над правой частью полутрубы. Либо воспользуйтесь длинной трубой с вентилем,

чтобы туда добраться, либо разгонитесь на правый конец полутрубы, чтобы взмыть вверх.

T — Вместо того чтобы заскочить на трамплин, который поднимается к четвертой трубе, прижмитесь влево и воспользуйтесь небольшим холмиком в конце рельса, и получите T.

E — Нельзя не признать, это самая трудная буква во всей игре. Прямо перед трамплинами, ведущими к финишной линии, вы найдете мелкий водоем с двумя выступами на каждой из сторон. То небольшое пространство между водой и выходом и есть место, где вам предстоит поработать. Катайтесь от стены к стене, загоняя индикатор силы в желтую зону. Потом наехайте на правую стену под небольшим углом к E. Здесь важно не нажать критический "вперед", что хочется инстинктивно сделать, а проехать на ⬆. С первого раза это все, конечно, не получится, но при правильном ускорении и угле у вас получится скатиться по рельсу к E.

Спрятанная пленка: На этом уровне не только самые сложные буквы, но и самая сложная спрятанная пленка. Сначала поднимитесь на площадку справа и над полутрубой. С другой стороны этого места начинается рельс, по которому вам предстоит скатиться. К земле вы прикоснетесь всего на долю секунды, а дальше начнется пропасть. Чтобы пересечь ее, вы должны прокатиться по стене, нажимая ⬆ и воспользовавшись склоном у стены. После того как вы окажетесь на другой стороне, запрыгните на каменную арку и перекатитесь на другой конец цементного сооружения. Тут опять перед вами окажется обрыв, который нужно переехать по стене. В конце следующей точки приземления будет трамплин. Оттолкнитесь от трамплина, направляясь немножко вправо и одновременно готовясь проехать по трубам.





Зона больше благоприятствует обычным скейтерам (street).

рульные машины у подъезда к Чайнатауну. Вернитесь назад и сверните по дороге налево. Последняя машина стоит у магазина с пончиками.

Наверху отвесной стены, на которую они ведут, лежит секретная пленка. Запаситесь стаканом молока или ведерком пива, чтобы успокаивать себя между неудачными попытками взять верх над коварными дизайнерами уровня.

Дополнительные очки:

Большой и опасный прыжок над водой: Направляйте скейлера прямо, пока ограждение не окажется непосредственно перед ним. Прокатитесь по нему до конца к наклону. Если вы оттолкнетесь от этого склона под углом вправо, то прыгнете над водой, которую обычно переезжаете по двум трубам.

Neversoft Elec Co Gap: Выполните инструкции по доставанию E, проехавшись до конца рельса. Если вы проедете по нему дважды, совершив пару прыжков на конце, заработаете 30 000 очков.

25 футов + 50 футов + 75 футов: За уступом с четвертым вентилем и рекламным щитом есть небольшой тоннель. Когда увидите трамплин, прыгайте. Вы услышите характерные звуки и соберете тройной бонус.

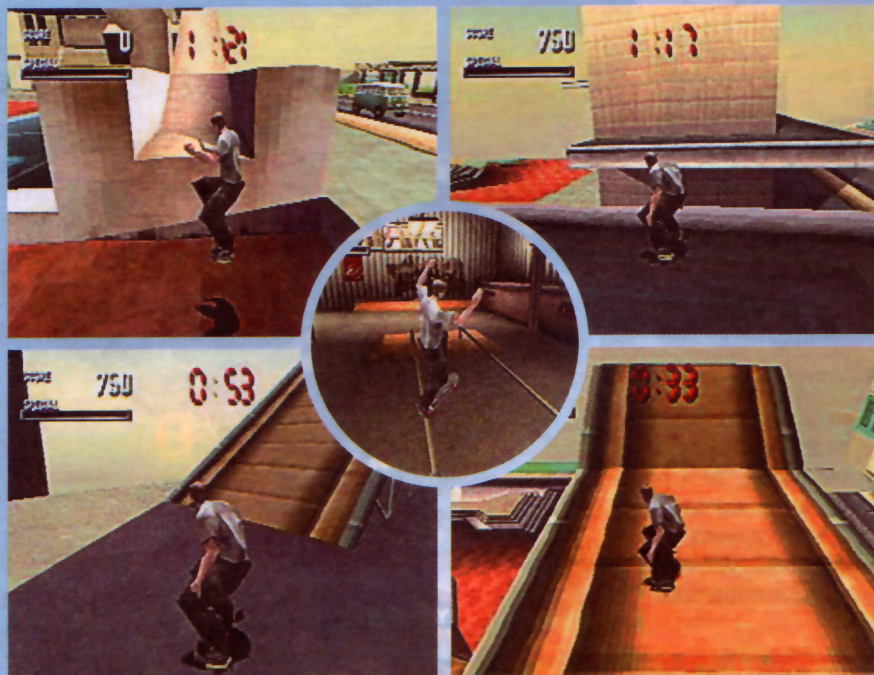
Улицы: Сан-Франциско

Очки за видеопленки: 25 000 очков, сломать пять полицейских машин, собрать буквы S-K-A-T-E, найти спрятанную пленку, набрать 50 000 очков.

Пять патрульных машин: От исходной точки сверните сразу налево — там найдете первый автомобиль. Следуйте вперед через цветочный сад на улице Lombard Street. Вторая машина будет слева от вашего пути. Продолжайте свой путь дальше и через сравнительно немалое расстояние встретите еще две пат-

S — Это единственный уровень в игре, где буквы легче собирать не по порядку. Лучше начать собирать их с буквы K, а закончить буквой S. Если вы решили сделать так, обогните справа здание, где вы взяли E. Поезжайте по улице, сверните налево. У следующего поворота налево, сверните вправо и поезжайте в горку вдоль зеленых перил. S находится свер-





ху. Если же вы все-таки решили взять S сначала, то от исходной позиции поезжайте вдоль клумбы, потом налево и вверх по склону с перилами.

К — От начальной точки двигайтесь прямо вверх по склону, через стекло, поверните за угол и съезжайте с карнизов. На третьем карнизе начните притормаживать. За следующим стеклом, которое вы разобьете, будет К.

А — От К двигайтесь к магазину с пончиками. Поезжайте по улице и на пересечении сверните вправо. Поезжайте к Чайнатауну. А висит между двумя трамплинами в тупике (вы должны будете через них перепрыгнуть).

Т — Поезжайте в Чайнатаун. На улице поищите стеклянное окно справа, сразу же за деревьями. По диагонали оттолкнитесь от цементного контейнера для деревьев и прыгните, чтобы вломиться в том месте, где парит Т.

Е — Выезжайте через противоположное окно, обогните спиральное возвышение и поезжайте вниз по улице. Очень скоро вы доедете до здания рядом со свисающими со стены флагами и до вертикального трамплина по соседству. Воспользовавшись трамплином перед зданием, разбейте стекло, и окажетесь внутри. Е висит над бассейном.

Спрятанная пленка: Направляйтесь в парк в центре Сан-Франциско и поищите там фонтан самой немыслимой формы. На одной его стороне вы заметите участок, на который можно наскочить. Сделайте это и скатитесь до конца склона, потом прыгните на карниз здания. Если нужно, притормозите, чтобы съехать по карнизу влево. Спрыгните с края карниза на карниз другого здания и поезжайте прямо. По тонкому склону катитесь вверх и влево: это приведет вас к большому трамплину. В поле зрения появится спрятанная пленка, но это не лучшее место, чтобы за ней прыгать. Продолжайте свое движение по карнизу направо вокруг здания, пока

не подниметесь на другой склон. Теперь, когда вы на крыше, вы увидите зелено-коричневый знак. По этому склону вам и предстоит проехать, чтобы взять пленку. Поезжайте по карнизу до конца и оттолкнитесь в последний момент, чтобы достать пленку и оказаться в павильоне.

Дополнительные очки:

Карниз на Lombard Street — Скатитесь по цементному рельсу в левую часть цветочного сада.

Hubba Gap: Двигайтесь налево от конца Lombard Street и найдите цементный мостик с ездом. Прыгните через него.

Крючковидный рельс: Проскользите по зеленому перилам, вдоль которых вы ехали, чтобы подобрать S.

С рельса на рельс: Напротив здания с бассейном и Е прокатитесь по одному рельсу, прыгните на другой, потом проехайтесь опять.

Car Plant: Когда на вас едет «Фольксваген» или трамвай, прыгните и проехайтесь, чтобы заработать пару очков.

Фонтан: Эти очки вы получаете за прыжок на фонтане по пути за спрятанной пленкой.

Пагода: Чтобы получить эти очки, доведите до конца процедуру получения видеоопленки.

Большие ступени: Перепрыгивайте через длинные лестницы напротив зданий.

Кислотный прыжок: От исходной точки идите к Lombard Street, но вместо того, чтобы спуститься по улице, заехайте на трамплин, который ведет к бонусной иконке. Пробежите сквозь стекло, чтобы оказаться на заросшем травой карнизе. Проехайте его до конца. Спрыгните на вертикальный трамплин и услышите фанфары звукового сопровождения игры.

Соревнование 1 — Чикаго

Зона больше благоприятствует скейтерам по вертикали (vert skaters).

Добро пожаловать в первое из трех испытаний. Скейтерам дается одна минута, чтобы показать, на что они способны. Хотя даже получение бронзовой или серебряной





- X - Start
- A - Transfer
- B - Bridge Grind
- C - Bridge Gap
- D - Over Da Pool
- E - Twinkie Transfer



медали — уже само по себе великое достижение, продолжайте соревноваться до тех пор, пока не получите золотую, потому что в последующих соревнованиях ситуация только ухудшится. Судейская оценка зависит от того, сколько очков вы наберете, насколько разнообразными будут ваши приемы и сколько раз вы упадете. Неплохое выступление обычно оценивается очками в 90.

Дополнительные очки:

Стена — Этот бонус можно заработать, если перепрыгнуть через рельс, который находится впереди от вашей стартовой позиции.

Прыжок: Прыгните в или из полутрубы.

Через ящик: Прыгните через рельс, окруженный трамплинами.

Бассейн: Перескочите через впадину, которая как бы разделяет бассейн.

Whoop Gap: Вместо того чтобы заехать на один из параллельных рельсов, запрыгните на него сверху.

Лампа: Над полутрубой подвешена лампа. Подкатите к полутрубе извне и подпрыгните в нужный момент, чтобы попасть туда.

Стропильный рельс — То же самое, что и с

лампой, только поскольку этот рельс расположен выше лампы, то и прыгнуть вам придется выше. Для этого приема просто необходимо использовать индикатора силы.

Соревнование 2 — Бернсайд

Зона больше благоприятствует обычным скейтерам.

В Портланде соревнование несколько усложняется, хотя применяются те же правила, что и в прошлый раз. Нужно собрать много очков за короткое время и без проволочек. Тут полно трамплинов и возвышений, но для vert скейтеров будет слишком много препятствий, чтобы их использовать. Поэтому преимущество остается на стороне обычных скейтеров. Помимо этого в Бернсайде вы найдете пару потрясающих склонов, где можно будет вытянуть на 900.

Прыжок: Если вы скатитесь в или выкатитесь из маленького бассейна, то получите за это очки.

Катание по мостику: Два стропильных рельса висят над вами, естественно, не для эстетического украшения уровня. Оттолкнитесь и прыгните на один из них и прокатитесь.

Прыжок через мостик — То же самое, что и выше, но только очки присуждаются за то, что рельсы вы перепрыгнете, не касаясь.

Через бассейн: Воспользуйтесь соседними склонами, чтобы пересечь большой бассейн.

Twinkie: Воспользуйтесь кучей грязи около бассейна в углу, чтобы прыгнуть в него.

Соревнование 3 — Роузвел — Нью-Мексико

Зона больше благоприятствует скейтерам по вертикали (vert skaters).

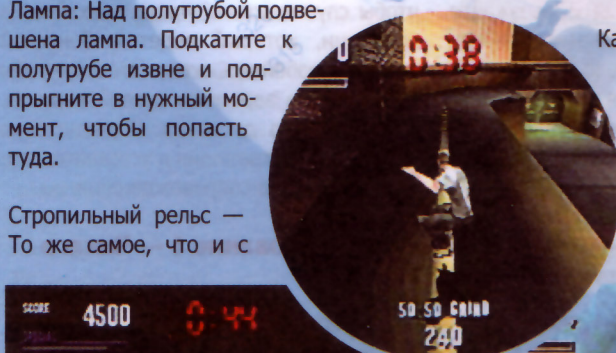
В Роузвеле золото получить практически невозможно. Причина кроется не в отсутствии места для катания, а в очень сложной трассе и системе трамплинов. Чтобы выиграть в этом соревновании, нужно научиться очень профессионально следовать своему маршруту.

Очки:

Rhouse — От исходной позиции поверните налево и двигайтесь по карнизу до разноцветного предупреждающего об опасности рельса. Скатитесь по всем трем карнизам.

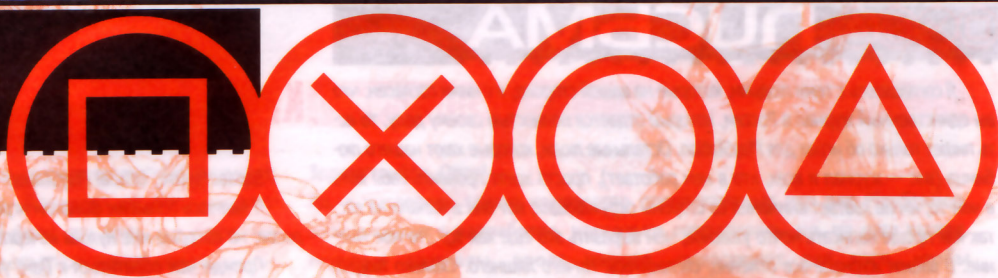
Канал: В комнате НЛО перепрыгните через вход в бассейн.

Нижняя палуба: Эти очки вы заберете, если перепрыгнете центральный участок с помощью трамплина с белыми стрелками, который находится рядом с места, где вы начинаете.



PlayStation





Здравствуйтесь, дорогие читатели!

Ну что ж, на дворе февраль 2000 года, нашему драгоценному ОРМ исполнилось два года, мы всю подводя итоги прошлого года, о котором до сих пор спорят, был ли он последним годом XX века или же двадцатое столетие по христианскому летоисчислению все еще длится. И, как это ни странно прозвучит, но кто в этом споре прав, достаточно сложно установить. К тому же существует еще одна (вернее, даже не одна) версия, которая гласит... В общем, неважно, что она там гласит, мы будем обсуждать письма, а не какие-то, на самом деле, надуманные и, если пристально посмотреть, достаточно глупые проблемы. Но перед этим лишний раз напомним, что есть такая штука, как переписка фэнов PlayStation, о которой нам напоминают и вот в этот раз, хотя напоминать надо именно тем самым фэнам. Народ! Давайте раскачивайтесь! Вы просили о более развернутом общении между геймерами, так не затягивайте дело как с хит-парадом! Ждем адресочков и пару слов о себе, чтобы плейстейшеновцы знали, кому пишут, какие у человека интересы.

ДАЕШЬ КАЧЕСТВО!

Долго меня ломало написать вам и вот все-таки "прорвало". Я уже достаточно длительное время слежу за развитием ваших журналов (я имею в виду Gameland) и наблюдаю достаточно странную картину, время вроде движется вперед, а качество (не статей) журналов неуклонно падает вниз. Как так?!

Качество бумаги. Это, извините, какой-то toilet paper. И это он только что из магазина, а что с ним будет, когда он пройдет через десяток рук. Вот-вот и я про то же. В чем дело, ведь года два назад с бумагой было все в порядке? Я готов платить на 20 рублей дороже, с условием, что ОРМ станет полностью глянцевым (как раньше, гладким и приятным), не только обложка!

Дизайн. Задний план (фон) можно было бы улучшить, почетче и не в одной цветовой тональности (не беспокойтесь, глаза не сломаем, прочтем все), поменьше "стандартных" букв и строгих линий, скриншоты некоторые немного размыты — непорядок! Дизайнер, наверное, напыжится и буркнет, типа: "Это — мелочи!" — и все такое, а вот давайте проверим — отдайте мои "письмена" Борису Романову, надеюсь, он одобрит и опубликует в особой рубрике, а уж за нами, за доблестными рыцарями джойстиков, не заржавеет.

Содержание. Разделы "Секреты" и "Тактика" уничтожить! Точка. Ну на фиг (хотя можно и покрепче) они нужны? Эти разделы для людей со слаборазвитой силой воли и прочих даунов, которые, встретившись с первой трудностью, открывают ваш раздел (читай: секреты) и судорожно ищут решение проблемы.

Ну с Quality и Originality журнала, вроде, все. Коснусь нетленной рубрики "Письма". Нет, с самой рубрикой все путем, вот только я не пойму людей, которые сливают друг на друга "нечистоты" и перестреливаются пулями из г**на. А из-за чего?! Из-за несхождения во вкусах. Сколько можно жевать эту тему? На вкус и цвет товарищей нет.

А вам, уважаемая редакция ОРМ, советую произвести нравственную (лучше безнравственную — прим. ред.) рассортировку, пусть авторы описывают те игры, которые им нравятся, но не наоборот.

Hellmet
Калужская обл., г. Таруса

PlayStation

Здравствуйтесь, Hellmet! Не знаем, чем вас так раздражает качество бумаги. Оно достаточно приемлемо, да и не это главное в издании. Впрочем, об этом мы уже говорили. Да, за счет этого часто страдает качество скриншотов, да и "финская" полиграфия, конечно же, приятнее будет (на ощупь =)), но в этом направлении, скорее всего, в будущем наметится значительный сдвиг. Насчет дизайна позволить не согласиться. Люди, занимающиеся версткой журнала, вполне компетентны в этом вопросе и исходят прежде всего из того, чтобы читать все можно было не напрягаясь и в то же время не пресыщаясь однообразием цветовой палитры. Рубрики "Секреты" и "Тактика" читают не только "дауны", как вы выразились, но и вполне умные люди. Согласитесь, что если человек хочет поиграть в какую-нибудь FIFA футболистами с большими головами, что без чита в принципе невозможно, то это не значит, что виртуальный мячик он пинать не умеет. Ну нельзя по-другому, нельзя! Или, предположим, человек не очень хорошо знает английский язык, а потому не может, допустим, разрешить важную загадку в квесте. Что делать? Нет, нужны секретники и прохождениица, нужны.

Ну а "нравственно-безнравственная рассортировка" авторов это вообще страшная штука. Если же вы хотели сказать своей фразой, что автор должен описывать только те игры, в которых он разбирается, то это не вопрос. Ну не выдаст редактор автору статью об игре, в которой тот ни черта не смыслит! Кому нужно, чтобы в журнале печаталась чушь? Читателям? Редактору?! Да, определенный субъективизм в описании игры неизбежен, так как чисто личные пристрастия есть у каждого, но уж если идет капитальный разнос игры, то значит это не просто так.

НУ ТАК ВЫИДЕТ ЛИ НОВЫЙ TOMB RAIDER?

Снова привет!

Пишу вам уже не в первый раз, да и в этом месяце уже второй. А все почему? Да потому что до рубрики "Письма".

Я соглашаюсь с теми людьми, которые на вашей стороне, я с ними согласен, что вы единственный журнал в России, который отдается полностью своему делу, то есть пишет только об играх для PlayStation. Остальные люди, которые хают нашего любимица (вас — журнал и всех, кто в нем работает), просто хотят проявить себя хоть в чем-то, им не хватает внимания со стороны окружающих, вот они и напали на вас, так как проще написать нечто ужасное, чем выразить это еще как-то. Это мое мнение. В вашем журнале все отменно, согласитесь. Ничего лишнего. Сколько людей, столько и вкусов и мнений. Мое внимание привлекло письмо Александра (ему 39 лет), который придумал нечто. Обращивать журнал в скотч хитро, но результат отменный, уж поверьте. Проверено: класс! Но тоже на любителя. Я подал идею своему братишке, так он заставил купить ему три скотча. И рад он как Деду Морозу в четыре года. Я и не подозревал, что в видеоигры играют люди такого уважаемого возраста, как Александр. И это радует. Мои друзья не очень предрасположены к Sony PlayStation, но все же смотрят, как идет игровой процесс. Братишка мал еще чтобы понимать, ему только играть и играть. Так вот и получается, что не с кем, не с кем даже и порассуждать об играх, о графике. Я единственный из всей нашей дружной компании, кто любит PlayStation и только ее. А сейчас жду PlayStation 2.

А вот иной раз еще хочется узнать что-нибудь нового о своей любимой игровой серии Tomb Raider. Обидно, неужели это все, и она (Лара) больше не порадует нас своим присутствием на наших приставках? Я уверен, что после прохождения Tomb Raider 4 фанаты этой игры (и я в их числе) забросят Eidos своими письмами или угрозами. Откровенно говоря, я и приставку купил из-за Tomb Raider в 1997 году. Увидел в магазине: девушка волков отстреливает. Сначала подумал, что мультфильм, а оказалось нет, игрушка, и сразу хапнул. И тут все и началось. Вот так-то. А я знаю, вы можете дать информацию о продолжении игры, а продолжение, кажется, будет. Ведь разработчики же на ней неплохие деньги зарабатывают. Я буду вам признателен, да и не только я, а все фанаты тоже. Пожалуйста, как только представится возможность, ответьте на мой вопрос, неужели все, неужели Лары Крофт нам не видать?

Хотелось бы еще дать совет вашему неподражаемому журналу. Сделайте все-таки небольшую колонку для фанатов с адресами для переписки. Мне кажется, многие любители игр будут рады обмениваться письмами и впечатлениями и вам заодно будут признательны.

Удачи и всех благ, а главное, здоровья. Как говорится, есть здоровье, а все остальное будет. С Новым вас 2000 годом!

Спасибо за внимание.
Данила, г. Омск

PlayStation

Здравствуйтесь, Данила! Успокойтесь, новый Tomb Raider наверняка будет, это достаточно легко предугадать даже просто зная такие компании, как Eidos и Core Designs. Пусть последняя на данный момент игра серии и называется Last Revelation, то есть "Последнее Откровение", но последней серией приключений Лары Крофт четвертый Tomb Raider станет навряд ли. Eidos такая же жадная, как Capcom, с которой она спелась, так что еще, наверное, до появления на больших экранах компьютерного фильма по мотивам игры мы сможем в очередной раз погонять Лариску по какой-нибудь очередной гробнице в каком-нибудь очередном Египте или еще где-то. И, конечно, как только от компании поступит официальная информация по этому поводу, мы незамедлительно о ней сообщим всем нашим читателям. Как обычно.

Про переписку мы уже говорили. Всегда было хорошей традицией нашего журнала публиковать адреса фанатов PlayStation, дабы они поддерживали между собой беседу. Поэтому в рубрике "Письма" мы всегда рады напечатать координаты наших читателей. Но, как уже говорилось, сообщайте хотя бы в письме, что вы хотите, чтобы адрес ваш был опубликован. Тогда даже если письмо ваше мы приведем в OPM не сможем, то товарищей по переписке вы найдете все равно. Напишите пару строчек о себе, и все в порядке. Только вот в последнее время народ все это ленится делать, не то что раньше. Ну а для всех желающих переписываться с Данилой сообщим, что письма вы можете присылать по адресу: 644033 г. Омск 2-ая Кольцевая д.3 кв. 137 Шаламову Д.Н.

КРИК ДУШИ.

Здравствуйтесь, Official PlayStation!

Я являюсь большим фанатом игры Gran Turismo. У меня к Вам несколько вопросов, на которые мне нужны исчерпывающие ответы.

Прежде чем обратиться к Вам, уж поверьте, я немало поиграл, и мои результаты впечатляют. (Если бы был чемпионат, то я бы был в числе призеров). В этой игре (я перечисляю свои шаги). Я, во-первых, выиграл в режиме <Аркада> все что нужно, т.е. открылись новые авто. Затем в Bonus: выиграл первые места для всех классов машин. В режиме G.T. сдал все лицензии на золото. Получил за это приз. Машины.

В последующем купил или мне премировали авто, которые я оборудовал и настроил, как мне нравится. На них я участвовал во всех режимах и чемпионатах (Time Trial, Spot Race, GT, Special Event). Занимая первые места на любых авто во всех чемпионатах. К примеру, на авто класса AA я побеждаю в Grand Valley 300. Слабо? Взяв авто, я участвую на нем везде, куда пускают. Но что я вижу? У моих соперников Корвет'67 г., Тойота Селика (FF). Не путать с 4WD. Так почему я их не могу получить или купить?

Почему в 30-круг гонках и GV300 даются одни и те же машины? Может есть секрет?

С нетерпением жду ответа.

Вопрос 2: Будет ли на PS-2 разделение систем PAL и NTSC?

Пенкальский Роман

PlayStation

К большому сожалению, наши «специалисты» по игре Gran Turismo оказались бессильны помочь Пенкальскому Роману, сославшись на то, что у них сессия да и вообще о первом Gran Turismo они уже давно забыли. Поэтому ответить на этот вопрос я предлагаю вам, наши дорогие читатели. Так что шлите свои письма и лучшие ответы на этот вопрос мы обязательно опубликуем (а может быть, за это даже и приз дадим).

На второй же вопрос мы можем дать ответ без помощи наших читателей. На PS-2 разделение систем PAL и NTSC будет обязательно. Также в ней будет внедрена новая система защиты от пиратства.



ДОБРЫЙ ЗНАКОМЫЙ

Привет вам, уважаемые. Пишет вам ваш... м-да... кто же вам пишет? Не поклонник, это точно... Ну, скажем так, добрый знакомый. Знакомство это было несколько односторонним, но, как сказал финский сливной бачок, все течет, все изменяется. Журнал ваш я не покупал уже полгода по причине его относительной неинтересности. Я высказываю свою личную точку зрения, причем основана она в основном на ассортименте новых игр, а не на ваших профессиональных качествах. Чем меньше интересных анонсов (разработчиков на мыло!), тем скучнее читать игровой журнал. А тут я решил тряхнуть стариной и купил 12-й номер OPM за 1999 год.

Ассортимент рассмотренных игр меня опять не вдохновил, хотя кое-что я принял во внимание, за что вам большое спасибо. А то хожу, смотрю и гадаю — а что же это такое: MGS Integral?.. Впрочем, за ручку я ухватился после прочтения читательских писем.

Я не смогу включиться в полемику насчет того, хороши вы или плохи. Мне вы нравитесь и то, что зависит от вас, вы делаете весьма неплохо. Задели меня две вещи — отношение к пиратству г-жи Леонарды Ф. и маленькая пикировка в отношении Resident Evil 3. Начну с пиратов.

Лично мне весьма симпатична точка зрения Леонарды. Действительно, хочется поддержать разработчика. С другой стороны, поощрять производителей мусора совсем не хочется. Я покупаю пиратский диск и если понимаю, что это — навсегда, начинаю копить деньги на лицензию. Впрочем, это относится к PC. К PSX у меня несколько другое отношение. Соньковская лицензия подороже, да и встречается реже. Все-таки хорошая игра и так принесет хозяевам прибыль, а платить 40\$ за игру, чей PCшный аналог стоит 20\$, да еще и бегать за лицензией через всю Москву... Боюсь, что 40\$ плюс беготня — слишком для меня большая плата за глубокое моральное удовлетворение. А жаль...

Ну ладно, бог с ними, с разработчиками, поговорим об игроках и играх. О Resident Evil 3. Знаете, мне очень понравилась одна ваша фраза: "В первую очередь, неплохо было бы даже просто сделать шаг навстречу прогрессу и перейти в полное 3D, как сделал это Dino Crisis". Перейти, говорите? А зачем? Только не спешите объявлять меня ретроградом, ответьте лучше на мой простой вопрос: зачем? Серия Resident Evil очень красива; красота анимированных полигональных объектов сочетается с красотой отрендеренных статичных фонов. Полное 3D изуродует фоны (я видел полное 3D в Metal Gear Solid). Но эти подурневшие бэкграунды съедят кучу ресурсов и полигональная модель будет смотреться куда хуже. От красоты не останется почти ничего. Может, вы готовы принести красоту в жертву другим соображениям (надеюсь, вам ясно, что даже на PlayStation 2 нельзя сделать Metal Gear Solid с красотой Resident Evil 2/3)? Интересно знать каким... Исчезнет кинематографичность, изменится атмосфера... Может, 3D даст возможность а-ля MGS посмотреть вперед на предмет выявления засады? Поверьте, подобное новшество сильно испортит атмосферу. Я имел возможность сравнить первый Resident Evil со вторым. Первый страшнее. Плохой обзор (меньше камер — явное неудобство!) увеличивал азарт, то же и с ручным прицеливанием... Я знаю о чем говорю, так как сначала сыграл в RE2, а уж потом в RE1. Впрочем, те, кто играл по порядку, со мной согласны. Так что 3D — не лучшая технология, а просто другая. А мечты о полном 3D где пополам... Это все равно, что ездить в соседний магазин на машине.

Ведь тот же Abe's Odysee был абсолютно плоским платформером — и ничего! Бегаем. А количество позорных, с позволения сказать, игр в полном 3D вы посчитали? Как вы думаете, смог бы Abe быть столь же красив в полном 3D? При сегодняшнем уровне развития технологий? На нашей старой-доброй PlayStation?

Впрочем, я увлекся. Крестовый поход не входит в мои планы. Я и сам мечтаю о полном 3D. Вот только я не хочу торопиться и менять красоту 2D на убогость 3D. Монитор-то все равно плоский... Когда-нибудь, когда 3D научится обходиться без полигонов, 3D сможет по праву занять свое место, что сейчас пренадлежит 2D. А пока — пожалуйста! — давайте оценивать игры с позиции "хорошая/плохая", а не "хорошая/2D". Ведь каждая игра состоит из графики и геймплея, которые зависят от разработчиков. Технология же лишь накладывает некоторые ограничения.

С уважением,
Олег, г. Троицк

PlayStation

Здравствуйте, Олег!

Да, в последнее время количество перспективных игр для PlayStation, находящихся в разработке, несколько сократилось, но, на наш взгляд, игровые журналы, вроде нашего, существуют для того, чтобы непрерывно информировать игровую общественность о том, что в мире, собственно, творится и человек, который хочет всегда оставаться в курсе всех событий, будет регулярно читать самые свежие материалы, хотя бы чтобы как можно реже задаваться вопросами, вроде: "А что такое MGS Integral?". Зная, что реально представляет из себя та или иная игра, человек не закикливающийся, например, на продуктах своих любимых разработчиков, вряд ли поддастся на те же уговоры продавца компакт-дисков, который расскажет какую угодно побасенку, лишь бы у него купили товар. Так Kensei становится лучшим файтингом, а A Bug's Life — лучшим платформером...

Пропустим "пиратскую" тему — здесь особенно ничего комментировать не хочется, поговорим сразу о 2D/3D. По этому поводу настоятельно рекомендую прочитать ответ на последнее письмо в №11'99. Вы поймете, что никакого "культа 3D" у нас в помине нет. Глупо это, оценивать игры, исходя из того, трехмерная она или нет. Resident Evil же просили измениться, так как переход игр данного направления в полное 3D, что ни говори, приносит ощутимую пользу. Кстати, о состоянии технологий на данный момент вы, кажется, не очень хорошо осведомлены. Полностью трехмерный Resident Evil может быть во много раз красивее всех его бэкграундоперендренных собратьев. Пример перед глазами: красивейший Resident Evil: Code Veronica для Dreamcast. Учитывая то, что PlayStation 2 будет мощнее сеговской приставки, представьте, насколько потрясет ваше воображение "резидент" на этой приставке. А вы говорите...

Кстати, трехмерная графика вполне может обходиться без полигонов — технологий много. Взять ту же воксельную. Но вот недостатков у нее... Поймите, нам совершенно неважно, плоская игра или объемная — главное, какая это игра, интересная, качественная или же нет. Серия Oddworld чрезвычайно стильна в своей двумерности и "бегаются" очень неплохо, ну и никому не придет в голову упрекать ее в том, что камеру вокруг Эйба покрутить нельзя. Хотя вот Oddworld Inhabitants делают в данный момент продолжение их эпопеи для PlayStation 2, но это будет особый проект, не очень похожий на другие игрушки серии и к тому же трехмерный, что создать совершенно другую атмосферу. Какую пока не знаем. Кстати, можете посмотреть в табличке, что в этом номере, какие оценки мы ставили двухмерным разработкам.

И вообще все-таки плохо понято, как уже второй человек из фразы о том, что Resident Evil надо меняться высасывает целую теорию о том, что мы любим только 3D. Надеюсь все наши читатели убедились в ее полной надуманности.



Pet In TV	SCEE/Sony	тамагочи	7.0	#5`99	Своеобразный тамагочи, обитающий в вашем телевизоре, бродящий по виртуальному миру и требующий постоянного ухода за собой.
Pitfall 3D: Beyond the Jungle	Activision	3D-action	7.5 -	#5`98	Трехмерный Pitfall, продолжение легендарной серии, берущей свое начало еще много-много лет назад. Pitfall 3D получился достаточно хорошей игрой, хотя и не выделяющейся чем-то особенным.
Pocket Fighter	Virgin IE/Capcom	Fighting	7.5 -	#1`99	Шуточная драка с большеголовыми super-deformed бойцами Street Fighter, Darkstalkers и Red Earth. Невероятно прикольно, а потому надо поиграть.
Point Blank 2	SCEE/Namco	тир	8.0 -	#10`99	Веселенький виртуальный тир, быстро затягивающий своей безумной прикольностью и нескудным игровым процессом.
Populous: the Beginning	Electronic Arts/Bullfrog	Стратегия	7.5 -	#4`99	Интересная и оригинальная стратегическая игра из знаменитой серии симуляторов бога, которая должна привлечь внимание ценителей жанра.
Powerboat Racing	Interplay/VR Sport	гонки	7.0	#6`98	Достаточно симпатичная водная гонка с массой недоброток. Впрочем, на PS вы не найдете ничего лучше.
Premier Manager`98	Gremlin Interactive	симулятор	7.0	#1`99	Игра, позволяющая почувствовать себя футбольным тренером. Только тщательное планирование ресурсов команды сможет принести успех.
Premier Manager`99	Gremlin Interactive	симулятор	7.0	#5`99	Один из симуляторов футбольного тренера, к тому же весьма неплохой, что и позволило ему привлечь внимание поклонников футбола.
Psybadek	Psygnosis	гонка-бродилка	5.0	#2`99	Необычная игрушка с плохим управлением и средненьким игровым процессом, в которую вряд ли кто захочет долго играть.
Puma Street Soccer	Infogrames/Sunsoft/Pixelstorm	футбол	6.5 -	#9`99	Рекламный футбол наподобие Adidas Power Soccer, только, вроде как, "уличный". Вполне сносно, но это еще не значит, что в него обязательно надо играть.
R/C Stunt Copter	Interplay/Shiny Entertainment	симулятор р/у вертолетика	5.0	#9`99	Оригинальнейшая игра и оригинальнейшая система Dual Shock`ового управления (другогонет), с которой играть становится просто невозможно даже при желании.
Rainbow Six	Red Storm/Rebellion	action/strategy	7.5 -	#1`2000	Отличный порт популярнейшей игры, разработанной в сотрудничестве со знаменитым писателем Томом Клэнси, сочетающая в себе как элементы action, так и стратегии.
Rally Cross 2	SCEE/Idol Minds	гонки	7.0	#5`99	Если у вас есть Colin McRae Rally, то о Rally Cross 2 можете не вспоминать, хотя, в общем, погонять можно и в нее, но большого удовольствия вам это не доставит.
Rascal	Psygnosis/Traveller`s Tales	3D-платформер	6.0	#6`98	Слабенькая трехмерная бродилка от команды Traveller`s Tales, раз за разом выпускающей что-нибудь отстойное.
Ready 2 Rumble Boxing	Midway/Pod 5	аркадный бокс	8.0	#1`2000	Прикольнейший аркадный бокс, производителем которого, как ни странно, является Midway. Очень хорошо подходит для того, чтобы отдохнуть и повеселиться.
ReBoot	Electronic Arts	3D-стрелялка	7.0	#7`98	Игрушка по крутившемуся как-то на нашем телевидении компьютерном сериале о жизни внутри компьютера. Как ни странно, но игра "по мотивам" получилась достаточно сносной.
Re-Volt	Acclaim	гонки	6.5 -	#10`99	Радиоуправляемые машинки — форева! Вот эта игра как раз про них. Играть на здоровье — Re-Volt как раз предоставляет вам такую возможность.
Rival Schools: United by Fate	Virgin IE/Capcom	Fighting	8.0	#1`99	Школьные разборки в типично японском стиле с чумовыми персонажами и простеньким, но увлекательным игровым процессом.
Road Rash 3D	Electronic Arts	гонки	6.5 -	#8`98	Обтрехмеренный вариант легендарного мотобезумия, к сожалению не очень удачный. В целом неплохо, но ранние игры серии радовали намного больше.
Rollcage	Psygnosis	гонки	8.0	#4`99	Футуристическая гонка со стрельбой на необычных машинках в духе все того же Wipeout и все от того же производителя.
R-Type Delta	SCEE/Irem Software	стрелялка	4.5 -	#3`99	Игра из великой стрелялочной серии, к несчастью, выглядящая безмерно устаревшей, как будто делалась несколько лет тому назад.
Rushdown	Canal+ Multimedia	спорт	7.0	#3`99	Игра от канала французского телевидения, включающая в себя несколько экстремальных спортивных дисциплин.
San Francisco Rush	GT Interactive/Climax	гонки	6.0	#6`98	Плохенькая гоночка по Сан-Франциско достаточно слабо переведенная с игровых автоматов и не стоящая внимания.

SCARS	Ubi Soft/Vivid Image	гонки	7.5 -	#1`99	Неплохая футуристическая гонка, машины в которой, в общем, не совсем машины, а даже местами звери.
Shadow Master	Psygnosis	3D-action	6.5 -	#6`98	Стрелялка от первого лица, о которой уже почти никто и не помнит. Красочно, но стандартно и достаточно посредственно.
ShadowMan	Acclaim/Iguana	3D-action/adventure	6.0	#10`99	Отвратительный порт в оригинале очень даже неплохой как по содержанию, так и по внешнему виду игры. Если с первым на PS еще хоть более-менее нормально, то второго можете даже и не ждать.
Sled Storm	Electronic Arts	гонки	8.0	#10`99	Гонки на снегоходах, притом гонки интересные и качественные, хотя и далеко не идеальные. Любители зимних видов спорта порадуются.
Smash Court Tennis	SCEE/Namco	теннис	7.5 -	#4`99	С первого взгляда на Smash Court Tennis не скажешь, что это лучшая в жанре игра на PS. Тем не менее это так.
Snow Racer`98	Infogrames/PAM	спорт	6.0	#9`98	Катания с горки на лыжах и сноуборде с традиционно плохим качеством проработки, графики и проч. Очередные гадкие "зимние экстремальные виды спорта".
South Park	Acclaim/Appaloosa	3D-action	4.0	#12`99	Чудовище по мотивам культового идиотского мультика South Park. Здесь можно пострелять из коровомета и других экзотических видов оружия, а также посмотреть, какие на свете есть уродливые игры.
Space Invaders	Activision/Z-Axis	стрелялка	7.0	#12`99	Не известно уже какой по счету римейк аркадной классики двадцатилетней (и более) давности. Римейк опять хороший и нескучный.
Speed Freaks	SCEE/Funcom Interactive	гонки	8.0	#10`99	Лучший клон Mario Karts на PlayStation. Возможно, фигурки гонщиков выглядят для многих достаточно непривычно, но это, пожалуй, единственный недостаток игры.
Spyro the Dragon	SCEE/Insomniac Studios	3D-платформер	8.0	#2`99	Очень красивая и достаточно интересная бродилочка с симпатичным дракончиком в главной роли.
Street Fighter Alpha 3`	Virgin IE/Capcom	Fighting	8.0 -	#4`99	Недостатков в игре достаточно, но беспокоить они будут только некоторых фэнов, всем же остальным нюансы вряд ли будут интересны — они просто получат удовольствие от самого яркого 2D-файтинга на PS.
Street Fighter Collection	Virgin IE/Capcom	Fighting	8.0 -	#9`98	Весьма интересный сборник, включающий в себя усовершенствованную версию SF Alpha 2 и два варианта Super SF 2. Очень интересная штука, которая порадует не только фанатов капкомовских файтингов.
Street Fighter Collection 2	Virgin IE/Capcom	Fighting	8.0 -	#9`99	Три SF 2 на одном диске, возможно, кому то покажется слишком много, но даже несмотря на это сборник, бесспорно, удался. Куча скрытых опции, галереи персонажей, старые-добрые игры...
Street Sk8er	Electronic Arts/Micro Cabin	скейтбординг	7.5 -	#6`99	Первый скейтбординг на PS, причем достаточно увлекательный. Другое дело, что сейчас у нас есть Tony Hawk`s Pro Skateboarding, а он уж посильнее будет.
SWE I: Phantom Menace	Activision/LucasArts/Big Ape	action	6.5 -	#10`99	Стрелялка-бегалка для фаната первого эпизода лукасовской эпопеи. Ничего особенного из себя не представляет, но фэнам этого и не нужно.
Syphon Filter	SCEE/989 Studios	3D-action/adventure	8.0	#5`99	Очень удачная комбинация обычного 3d-action с шедевральной Metal Gear Solid. До сих пор не верится, что к этому прикладывал руки кто-то из 989 Studios...
T`ai Fu	Activision/Dreamworks Interactive	3D-action/adventure	6.5 -	#3`99	Однообразная драка-проходилка от Dreamworks, в которой вам предстоит играть тигром-мастером восточных единоборств.
Tank Racer	Grolier Interactive/Glass Ghost	action/гонки	7.5 -	#5`99	Игра, в которой вам предстоит кататься по кругу на танке и отстреливать противников. Интересно, но, к сожалению, с рядом недостатков.
Test Drive 5	Accolade/Pitbull Syndicate	гонки	4.0	#2`99	Обычная и достаточно неплохая гонка, в которую, в принципе, можно поиграть. Тут даже московская трасса есть.
The Fifth Element	SCEE/Kalisto/Gaumont Multimedia	Tales3D-action	5.0	#1`99	3D-action по одноименному фильму Люка Бессона. Если фильм не нравится — не играйте. Если нравится — не играйте тем более.
This is Football	SCEE	футбол	8.0	#1`2000	Чрезвычайно качественный футбол со множеством полезных опций и неплохим геймплеем. Скорее всего, понравится большинству меньше, чем привычные FIFA, но это совсем не значит, что он намного хуже.
TOCA Touring Cars 2	Codemasters	гонки	8.0	#2`99	Полуаркадная-полусимуляторная гонка, которая обязательно понравится поклонникам жанра. Высокая степень реализма, множество опций, хороший геймплей.
Tomb Raider 3	Eidos/Core Designs	3D-action	7.5 -	#1`99	Очередной Tomb Raider и очередное появление в игре Лары Крофт. Фанаты ликуют. Остальные могут быть посдержаннее — ничего нового здесь вы не найдете.

Tomb Raider 4: Last Revelation	Eidos/Core Design	3D-action	7.0	#12`99	Ээээ. Ну это четвертый Tomb Raider. Фанаты ликуют. Остальные могут быть подержаннеее — ничего нового здесь вы не найдете.
Tombi!	SCEE/Whoopee Camp	2D-платформер	7.0	#7`98	Забавный платформер с ролевушно-адвенчурными элементами и розововолосым тарзанообразным мальчуганом-истрибителем свиней в главной роли.
Tommi Makkinen Rally	Europress	гонки	7.0	#9`98	Раллийная гонка, использующая в названии имя известного чемпиона. Играть можно, но Colin McRae Rally, конечно, значительно сильнее.
Tomorrow Never Dies	Electronic Arts/Black Ops	3D-action/adventure	8.0	#1`2000	Неплохая и разнообразная игра по лицензии фильма о Джеймсе Бонде. Не GoldenEye 007, но достаточно прилично.
Treasures of the Deep	SCEE/Black Ops	3D-приключение	7.5 -	#7`98	Игра для поклонников фильма Искатели приключений и любителей понырять с аквалангом на океанское дно.
Um Jammer Lammy	SCEE/Sony	мюзикл	7.0	#10`99	Rappa the Rapper с овцой — самое верное определение для этой игры. Если музыкальные приключения картонного собачонка вам нравились, наверное, понравится и это.
Unholy War	Eidos/Crystal Dynamics	action/стратегия	7.5 -	#3`99	Достаточно странная, но довольно интересная игра, отдаленно напоминающая какой-нибудь на Virtual On с добавлением стратегического режима.
Viva Football	Virgin IE/Crimson Studio	футбол	7.0	#4`99	Хороший футбольный симулятор, раздражающий разве что излишне переусложненным управлением. Хотя кому-то нравится и это.
V-Rally 2	Infogrames/Eden Studios	гонка	8.0	#8`99	Очень сильная раллийная игра с кучей разнообразных трасс. Продолжение V-Rally, а это о чем-то да говорит.
Wargames: Defcon 1	Electronic Arts/Interactive Studios	Стратегия/стрелялка	7.5 -	#9`98	Достаточно своеобразная стратегическая стрелялка, кроме оригинальности способная похвастаться своей качеством и любопытным многопользовательским режимом.
Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts/Mindscape	стратегия в реальном времени	8.0 -	#5`98	Великолепная стратегическая игра в мире Warhammer, совершенно не похожая на всякие C&C и представляющая большой простор для демонстрации ваших тактических навыков.
Warzone 2100	Eidos/Pumpkin Studios	стратегия в реальном времени	8.0 -	#7`99	Интересная и качественная трехмерная стратегия, не затмевающая лучших представителей жанра, но все равно достаточно увлекательная.
Wild 9	Interplay/Shiny Entertainment	платформер	7.0	#1`99	Многократно откладывавшаяся игра от создателей Червяка Джима. В итоге — ничего сверхинтересного, но играть будете с большим удовольствием.
Wing Over 2	JVC/Beluga Computer	авиасимулятор	5.0	#9`99	Неудачная леталка с авиасимуляторными претензиями, в которую мало кто захочет играть хотя бы из-за достаточно плохого ее исполнения.
Wipeout 3	Psygnosis	гонки	7.5 -	#10`99	Ранние Wipeout были, прямо скажем, поинтереснее. Но этот тоже неплох, хотя и прихрамывает дизайн трасс и ряд других вещей.
World Cup`98	Electronic Arts/EA Sports	футбол	8.0 -	#6`98	Футбольный симулятор, посвященный Чемпионату Мира`98. Как всегда, симулятор очень удачный. Это EA Sports.
Worms: Armageddon	Microprose/Team 17	стратегия	7.5 -	#1`2000	Наикультвейшая и наивеселейшая игра про червей-аннигиляторов, чья прелесть познается в многопользовательском режиме, когда вокруг приставки собирается шумная компания.
Wrekin` Crew	Telsar/Quickdraw	гонки	6.0	#9`98	Гоночная игра, в чем-то косящая под все те же Mario Karts, полумультяшная и, по задумке создателей, веселая, но на само деле скучная и с массой недоработок.
Wu-Tang: Taste of Pain	Activision/Paradox	драка	7.0	#12`99	Thrill Kill, только с участниками рэпового коллектива Wu-Tang. Пусть поклонники их творчества в это теперь и играют.
WWF Attitude	Acclaim/Iguana	реслинг	7.5 -	#10`99	Народный американский мордобой для PS и от Acclaim. Если нужно продолжить, то скажу, что в это можно, в отличие от некоторых представителей реслинговой братии, играть.
Xena: Warrior Princess	Electronic Arts/Universal Digital Arts	3D-action	6.5 -	#1`2000	Бесстрашная воительница Ксена (она же Зена) из одноименного стандартного американского сериала крушит полчища врагов в стандартной "всехизбивалке".
X-Files: The Game	Electronic Arts/Hyperbole Studios	квест	7.0	#12`99	Видеокевест, заставляющий вспомнить светлые времена 3DO. Игра для фанатов сериала, хотя даже им она, вполне возможно, не придется по вкусу.
X-games Pro Boarder	SCEE/Radical Entertainment	сноубординг	7.0	#2`99	Не самый плохой сноубординг для PS. Правда удачным представителем жанра назвать его никак нельзя. Посредственность.
Zero Divide 2	SCEE/Zoom	Fighting	6.0	#7`98	Посредственная драка роботов, ничем интересным не выделяющаяся, как и первая часть игры.



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

...еса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001),
...Л ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м.
...о-Западная", "Ленинский проспект"), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

namco®



TEKKEN 3™

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED